Roland®

CDX-1 GRABADOR MULTIPISTAS DE CD / WORKSTATION DE MUESTRAS DE AUDIO



Manual del Usuario



Antes de usar esta unidad, lea detenidamente las secciones tituladas: "UTILIZANDO LA UNIDAD SEGURAMENTE" y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 2, 3, 9, 10). Estas secciones facilitan información importante concerniente al uso apropiado de la unidad. Además, para sentirse seguro al respecto de haber obtenido un buen dominio sobre todas las prestaciones facilitadas por su nueva unidad, debe leer enteramente el Manual del Usuario. Este manual debe ser guardado y estar disponible para consultas.

Roland Web Site: http://www.roland.co.jp/

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

⚠ AVISO	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
⚠ PRECAUCIÓN	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía.

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

⚠	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. En es caso del triángulo mostrado a la izquierda, se utiliza para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
⊘	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga dicho círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que no se debe desmontar la unidad nunca.
●	Este símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa que la clavija debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

⚠ AVISO

- Antes de usar esta unidad asegúrese de leer las instrucciones que siguen y el Manual del Usuario.



- No abra ni efectúe modificación interna alguna en la unidad o en el adaptador (la única excepción sería en los casos en que este manual proporciona instrucciones específicas que deben seguirse para instalar elementos instalables por el usuario; vea p. **.)



- No intente reparar la unidad o partes internas (excepto cuando este manual facilite instrucciones precisas para hacerlo). Para cualquier servicio acuda a su vendedor, al Centro de Servicio de Roland más próximo o a un distribuidor autorizado Roland, según la página de “Información”.



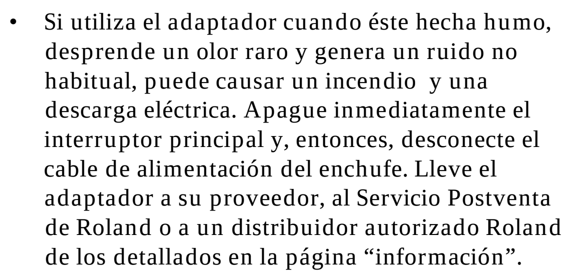
- Nunca use o almacene esta unidad en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p.e. expuestas al sol dentro de un vehículo, cerca de un conducto de calefacción o encima de un equipo que genere calor).
  - Mojados (p.e. baños, servicios, sobre suelos húmedos).
  - Húmedos.
  - Expuestos a la lluvia.
  - Polvorientos.
- Sujetos a altos niveles de vibración.



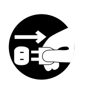
- Asegúrese que siempre tiene la unidad en un lugar nivelado y seguro que sea estable. No lo coloque nunca en lugares que puedan tambalearse o en superficies inclinadas.



⚠ AVISO



- Si utiliza el adaptador cuando éste hecha humo, desprende un olor raro y genera un ruido no habitual, puede causar un incendio y una descarga eléctrica. Apague inmediatamente el interruptor principal y, entonces, desconecte el cable de alimentación del enchufe. Lleve el adaptador a su proveedor, al Servicio Postventa de Roland o a un distribuidor autorizado Roland de los detallados en la página “información”.



- Durante las tormentas con relámpagos, no toque el enchufe. Si lo hace puede recibir una descarga eléctrica.



- Asegúrese de usar únicamente el adaptador AC suministrado con esta unidad. También de que el voltaje de la línea se ajusta al voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden tener una polaridad diferente o estar diseñados para otro voltaje por lo que al usarlos podría causar daños, mal funcionamientos o descargas eléctricas



- No doble o retuerza excesivamente el cable de alimentación ni coloque objetos pesados encima de él. Al hacerlo puede dañar el cable, produciendo daños graves y cortocircuitos. ¡Los cables dañados son fuente de fuego y descargas eléctricas

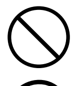


- La unidad, por sí sola o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar pérdida permanente de audición. No la utilice durante mucho tiempo a volúmenes altos o a un volumen que resulte incómodo. Si experimenta algún tipo de pérdida de audición o zumbido en los oídos, deberá dejar de utilizar esta unidad inmediatamente y consultar a un otorrinolaringólogo.



AVISO

- No permita que penetren en la unidad objetos (p.e. materiales inflamables, pins, monedas, etc.) o líquidos (p.e. agua, refrescos, etc.).



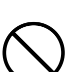

- Apague inmediatamente la unidad, saque el adaptador AC de su enchufe y solicite ayuda a su vendedor, a su Centro de Servicio Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, según la página de “Información”. cuando:
  - El cable de alimentación o el adaptador AC estén dañados, o
  - Hayan entrado en la unidad objetos o líquidos, o
  - La unidad haya sido expuesta a la lluvia (o se haya mojado de cualquier manera), o
- La unidad no parezca funcionar correctamente o muestra cambios en su funcionamiento.



- En hogares con niños pequeños, y hasta que estos sean capaces de seguir las normas esenciales para un uso seguro de esta unidad, los adultos deberán supervisarles.



- Proteja la unidad de posibles impactos (¡No la deje caer!)



- No conecte la unidad a un enchufe donde estén conectados muchos aparatos. Sea especialmente cuidadoso cuando use alargadores. Tenga en cuenta que el total de carga eléctrica de los aparatos conectados a los alargadores no debe superar lo admisible por los mismos (watios / amperios). Cargas superiores pueden causar un recalentamiento del aislamiento de los cables e incluso fundirlos.



- Antes de usar la unidad en un país extranjero, consulte con su vendedor, el Centro de Servicio Roland más cercano o un distribuidor autorizado Roland, según la lista de la página de “Información”.



- Antes de instalar la placa de memoria DIMM, apague la unidad y desconecte el adaptador AC (p. 14).



- NO REPRODUZCA un disco CD-ROM en un reproductor de CD convencional. Al hacerlo, el nivel de volumen podría ser tan alto que produciría la pérdida permanente de audición y también podría dañar los altavoces y otros componentes de su sistema .

PRECAUCIÓN

- La unidad y su adaptador AC deben colocarse de manera que no se interfiera con su ventilación apropiada.



- Coja siempre la clavija o el cuerpo del adaptador AC cuando enchufe o desenchufe los mismos, bien sea a una toma de corriente o a esta unidad.



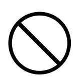
- Si no va a usar la unidad durante un periodo largo de tiempo, desconecte el adaptador AC.



- Intente evitar que los cables se enreden. Así mismo, deben ser colocados fuera del alcance de los niños.



- Nunca se suba encima de la unidad ni coloque objetos pesados sobre ella.



- Nunca manipule al adaptador AC o sus enchufes con las manos mojadas cuando los enchufe o desenchufe, bien de una toma de corriente o de esta unidad.



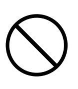
- Antes de mover la unidad, desconecte al adaptador AC así como los cables de otros aparatos externos



- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desenchufe el adaptador AC de la toma de corriente (p. 34).



- Si la toma de corriente está dañada o si la clavija queda suelta al enchufarla, no utilice el adaptador AC. Al hacerlo podría ocasionar una descarga eléctrica, cortocircuito o incendio.



- Siempre que sospeche de la posibilidad de rayos en su zona, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente.



- Instale sólo la placa de memoria DIMM especificada. Quite sólo los tornillos especificados (p. 14).



- Si quita tornillos de la unidad, manténgalos fuera del alcance de los niños, para evitar que los tragasen.



Contenidos

Contenidos 4

PUNTOS IMPORTANTES 9

Introducción 11

Antes de empezar 12
Comprobar el contenido del paquete 12
Características principales del CDX-1 12

Ampliar la memoria 14
Precauciones al ampliar la memoria 14
Cómo ampliar la memoria 15
Retirar la memoria 16
Verificar que el CDX-1 reconoce la memoria 16
Verificar que el módulo de memoria se ha instalado correctamente en la ranura 16
Test de lectura/escritura de la memoria-DIMM Diagnosis 17

Sobre los CD-R/RW 18
¿Qué es un CD-R/RW? 18
¿Qué es un CD-R? 18
¿Qué es un CD-RW 18
Escribir en un CD-R 18
Discos que pueden utilizarse en el CDX-1 19
Lista de discos que pueden utilizarse para cada operación 19
CD-R/CD-RW recomendados 19
Manejo y limpieza de los CD-R/RW 20
Manejo de los CD-R/RW 20
Limpieza de los CD-R/RW 20

Descripciones de los paneles 21
Panel Superior 21
Panel Frontal 30
Panel Posterior 30

Operaciones básicas del CDX-1 32
Conectar equipo periférico 32
Encendido y Apagado del CDX-1 33
Encender la unidad 33
Apagar la unidad 34
Insertar/retirar un disco 35
Insertar un disco 35
Retirar un disco 36
Cambiar entre las diferentes pantallas básicas 37
Las pantallas básicas 37
Si está confundido acerca de las operaciones o de las pantallas-Volver a la pantalla básica 38
Ajustar el brillo de la pantalla-Contrast 38
Cambiar la pantalla de tiempo-pantalla Big Time 38
Visualizar información sobre el CD-RW-pantalla Song Information 39
Ponerle nombre a una canción (CD-RW) 39
Recuperar los ajustes de fábrica del CDX-1-Initialize 40

Qué necesita hacer para crear su propio CD 42
Pasos que hay que seguir para producir un CD propio 42
Escuchar el disco de autodemostración 45
Hacer sonar el disco de autodemostración 45

Hacer sonar un CD de audio 47

Cómo hacer sonar un CD de audio-el reproductor de CD 48

Sobre la pantalla 48
  Pantalla CD Player 48
  Cambiar la pantalla de tiempo 48
Hacer sonar y detener una canción........ 49
  Hacer sonar / detener un CD de audio 49
Cambiar la posición de la reproducción 50
  Desplazarse hasta la pista anterior / siguiente........ 50
  Volver al principio de un CD de audio........ 50
  Rebobinado / avance rápido........ 50
Hacer sonar de forma repetida una región específica-función Repeat........ 51
  Registrar la región que desea repetir........ 51
  Cancelar la región que desea repetir 51
Cambiar la forma de ajustar el volumen del CD de audio........ 52

Reunir material de audio 53

Grabar un sonido en un pad-Muestreo..54

¿Qué es el muestreo?........ 54
Pads y bancos........ 54
  Ocho pads y 64 bancos de pads 54
  Cambiar el banco de pads........ 54
  Ponerle nombre a un banco de pads 55
Muestreo en un pad 56
  Muestreo de un sonido externo 56
  Muestreo de un grupo de clips de audio de un CD de audio insertado en el CDX-1 57
  Cargar un archivo WAVE de Windows 58
  Utilizar fuentes de audio gratuitas de Internet........ 59
Realizar ajustes en la pantalla Sampling........ 60
Seleccionar la calidad de audio y el tiempo de muestreo adecuado para el material-Data Type60
  Especificar si el sonido será monoaural o estéreo-Type........ 61
  Iniciar automáticamente el muestreo cuando entra el sonido-Start with 61
  Asegurarse de que se captura el inicio del sonido-PreTrigger........ 62
Muestreo de un pad a otro pad-Resampling........ 63
Si en la pantalla se muestra “Memory Full!”........ 64
Incrementar la Memoria Restante-Optimize Sample........ 64
Suprimir una muestra-Delete Sample 65
  Suprimir muestras individualmente........ 65
  Suprimir todas las muestras de un banco de pad-Bank Erase 65
Evitar el borrado accidental de pads-Bank Protect 66
  Proteger / desproteger un banco de pad 66
Guardar Pads / Secuencias en un CD-RW........ 67
  Más acerca de cómo guardar Pads / Secuencias........ 67
  Guardar Pads / Secuencias 67
Cargar Pads / Secuencias desde un CD-RW........ 67

Hacer sonar las muestras del pad...68

Formas básicas de hacer sonar las muestras 68
  Hacer sonar una muestra........ 68
  Ajustar el Volumen General de la Muestra........ 68
  Hacer sonar muestras simultáneamente........ 68
  Hacer sonar pads mientras se reproducen pistas de audio 68
  Hacer sonar pads mientras reproduce un CD de audio........ 68
Cambiar cómo empieza y deja de sonar un pad-Pad Play........ 69
Fundir cruzadamente las muestras del pad que hace sonar-Pad Crossfade........ 70
Hacer que el sonido continúe incluso después de haber soltado el pad-Hold 71
  Utilizar Hold........ 71
  Utilizar Hold para múltiples muestras 71

Reproducir de forma repetida-Loop mode 72
Evitar que unas muestras determinadas suenen simultáneamente-Mute Group 73
Hacer sonar una muestra desde un interruptor de pie conectado al CDX-1 74
Especificar la Función del Interruptor de Pie 74
Especificar la muestra del pad que se hará sonar con el interruptor de pie 74

Editar la muestra de un pad 75

Ajustar el volumen de una muestra-Level 75
Mostrar el tempo correcto de una muestra 76
Ajustar el punto inicial/final del sonido-Sample Trim 77
¿Qué son los puntos de Inicio/Bucle y la Longitud? 77
Ajustar cada punto 77
Alargar o acortar una muestra para modificar la longitud o el tempo 78
Hacer coincidir la longitud con la de otra muestra-Tempo Match 78
Comprimir/expandir utilizando un porcentaje determinado o el tempo-Time Stretch 79
Copiar una muestra en otro pad-Clipboard 80
Dividir una muestra entre varios pads-Divide Sample 81
Especificar un punto de división y dividir una muestra en dos 81
Dividir automáticamente una muestra por los puntos en que hay porciones en silencio 82
Dividir una muestra con el intervalo con el que pulsa un botón 83
Crear una muestra del estilo “cinta inversa”-Create Reversal 84
Subir el nivel de la muestra tan alto como sea posible-Normalize 85

Organizar las muestras de audio para crear una canción-Sequence 86

¿Qué es una secuencia? 86
Sobre las pistas de secuencia 86
Sobre el tempo de la secuencia 86
Grabar operaciones de pad mientras hace sonar los pads-Realtime Recording 88
Grabar en tiempo real 88
Grabar mientras escucha la reproducción de otra pista de secuencia 89
Grabar mientras escucha la reproducción de las pistas de audio 89
Corregir los desajustes del timing mientras graba-Quantize 90
Grabar operaciones de pad con el intervalo especificado-Step Recording 91
Funciones de los botones durante la grabación por pasos 91
Grabar por pasos 92
Añadir dinámica mientras graba por pasos 93
Hacer sonar una pista de secuencia 94
Hacer sonar pistas de secuencia y pistas de audio simultáneamente 95
Editar una pista de secuencia 96
Mover una frase-Move 96
Pegar una frase en una posición diferente-Paste 97
Cortar una frase-Cut 98
Borrar frases-Erase 99
Insertar una frase en otra posición-Insert 100
Dividir la frase en la posición actual-Split 101
Ajustar con Precisión la Colocación de Cada Frase-Adjust Timing 102
Realizar el ajuste de volumen para cada frase 103
Editar en la pantalla Sequence Play List-Quick Edit 104
Suprimir una pista de secuencia 105
Grabar el sonido de reproducción de secuencia en una pista de audio 106

Crear un CD de audio 107

Preparación para grabar-Grabación Multi-pistas 108

¿Qué es la grabación multi-pistas? 108
Preparar un CD-RW para utilizarlo-Format 108
Preparar un nuevo CD-RW para utilizarlo 108
Borrar todo el contenido de un CD-RW 110
Monitorizar el sonido de un instrumento conectado al CDX-1 111
Seleccionar la fuente de entrada 111
Ajustar la sensibilidad de entrada 111

Monitorizar el sonido ... 111
Ajustar la posición izquierda / derecha (panoramización) del sonido de entrada ... 111
Afinar un instrumento-Tuner ... 112
Ajustar la Afinación ... 112
Ajustar la afinación de referencia del afinador ... 113
Utilizar la guía de ritmos (Rhythm Guide) ... 114
Hacer sonar / detener la guía de ritmos ... 114
Ajustar el Volumen de la Guía Rítmica ... 114
Cambiar el tipo de compás ... 114
Cambiar el patrón de ritmo ... 115
Cambiar el tempo ... 115
Ajustar el tempo y el patrón de ritmo de la canción-Tempo Map ... 115
Suprimir un mapa de tempo ... 116
Hacer sonar la guía de ritmos según el mapa de tempo ... 116

Grabar/reproducir una interpretación ... 117

Grabar una Interpretación ... 117
Seleccionar la pista de audio para grabar ... 117
Grabar ... 118
Regrabar sólo los fallos - Punch-in / out ... 119
Utilizar el botón Record para el pinchado / despinchado ... 119
Utilizar un interruptor de pie para el pinchado / despinchado ... 120
Grabar pinchando / despinchando automáticamente -Auto Punch-in / out ... 120
Grabar una interpretación adicional mientras escucha una interpretación que ya existía-Overdubbing ... 122
Seleccionar la pista de audio para grabar ... 122
Grabar mientras escucha la reproducción ... 122
Combinar las interpretaciones de múltiples pistas de audio-Bounce Recording ... 123
Procedimiento de grabación de ping-pong de pistas ... 123
Reproducir y detener una interpretación grabada ... 124
Reproducir / detener ... 124
Ajustar el volumen de cada pista ... 124
Silenciar una pista de audio determinada-Mute ... 124
Grabar Canciones en un CD-RW ... 124
Grabar una Canción ... 124
Incrementar el espacio libre de un CD-RW-Optimize Disc ... 125
Hacer sonar de forma repetida una región específica-función Repeat ... 126
Registrar la región que se ha repetido ... 126
Cancelar el registro ... 126
Asignar marcadores dentro de una canción-Marker ... 127
Asignar un marcador ... 127
Desplazarse a la posición del marcador ... 127
Suprimir un marcador ... 127
Cambiar la posición de un marcador ... 128
Ponerle nombre a un marcador ... 128
Detener la canción automáticamente-Marker Stop ... 129

Editar una interpretación grabada para crear un CD de audio ... 130

Preparación para escribir en un CD-R-Mixdown ... 130
Ajustar la posición izquierda / derecha (panoramización) de cada pista de audio ... 130
Ajustar el tone de cada pista de audio-Equalizer ... 130
Ajustar el balance del volumen general-Master Balance ... 130
Hacer una mezcla general a dos pistas ... 131
Escuchar el resultado de la mezcla general ... 131
Ajustar las herramientas de masterización ... 132
Completar su CD propio-CD Burning ... 133
Escribir en un CD-R ... 133
Terminar de tostar un CD ... 133
Finalizar un CD-R ... 134

Sacar las máximas ventajas del CDX-1.......... 135

Más funciones para el CDX-1 136

Deshacer una operación de grabación / edición 136
Deshacer una operación de grabación o de edición-Undo 136
Cancelar la función de deshacer Undo-Redo 136
Desplazarse hasta una posición precisa-Preview 137
Ajustar la posición actual mientras escucha el sonido precedente y / o el sonido siguiente 137
Utilizar Scrub para realizar ajustes de precisión -Scrub Preview 138
Utilizar los efectos de inserción 139
¿Qué es un efecto de inserción? 139
¿Qué es un patch? 139
Cómo están organizados los patches 139
Utilizar un efecto de inserción 140
Editar los ajustes de un efecto de inserción 140
Guardar los ajustes de un efecto de inserción 141
Copiar un patch para crear un nuevo patch 141
Cambiar las conexiones de un efecto de inserción 142
Utilizar los efectos de bucle 143
¿Qué es un efecto en bucle? 143
Editar los ajustes de un efecto en bucle 143
Crear una copia de seguridad en un CD-RW 145
Hacer una copia de seguridad de datos de canción en un CD-RW 145
Conexión con un aparato de audio digital 146
Para Realizar una grabación Digital con el reproductor de CD 146
Para Evitar Grabaciones Digitales con reproductores de CD 147
Prohibir copiar digitalmente-Digital Copy Prohibit 148

Utilizar el CDX-1 con otros aparatos MIDI 149

Fundamentos MIDI 149
Cambiar MIDI OUT / THRU 150
Utilizar MIDI para controlar el CDX-1 desde otro aparato 151
Hacer sonar muestras 151
Cambiar el banco del pads 151
Reproducir sincronizadamente con el CDX-1 como aparato maestro 152
Utilizar MTC (maestro) 152
Utilizar MMC 154
Utilizar el CDX-1 como MMC maestro 154
Utilizar el CDX-1 como MMC esclavo 155
Utilizar un módulo de sonido MIDI externo para hacer sonar la guía de ritmos 156
Cómo se corresponden los sonidos de la guía de ritmos con los números de nota 156

Grabación directa de un CD.......... 157

Grabar en un CD de audio grabable-Grabadora de CD 158

Grabar una fuente de audio externa en un CD de audio grabable 159
Grabar muestras que suenan utilizando Pad Crossfade en un CD de audio grabable 160
Grabar la reproducción de secuencias en un CD de audio grabable 161

Apéndices 163

Lista de Patrones de Ritmo 164
Funciones de los parámetros de efectos del mezclador 166
Lista de algoritmos de efectos de inserción 167
Glosario 196
Lista de Parámetros 200
MIDI Implementado 204
Esquema del Mezclador 210
Características técnicas 211
Índice 213

PUNTOS IMPORTANTES

In Además de los puntos señalados en “UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA” de las páginas 2 y 3, lea lo siguiente y téngalo en cuenta

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación que otro equipo que genere ruido de línea (como por ejemplo un motor eléctrico o un sistema de alumbrado variable).
- El adaptador de corriente AC empezará a generar calor al cabo de muchas horas de uso continuado. Esto es normal y no debe preocuparle.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades. De esta manera no provocará ningún mal funcionamiento y / o daños a altavoces u otros aparatos.

Colocación

- Si utiliza la unidad cerca de etapas de potencia (o cualquier otro equipo que contenga grandes transformadores de alimentación) puede ser que el sonido se acople. Para solucionar el problema, cambie la orientación de esta unidad, o aléjela cuanto pueda de la fuente de interferencia.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de la señal de radio y televisión. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Tenga en cuenta lo siguiente cuando utilice la unidad de CD-RW. Para más detalles, consulte “Antes de Utilizar los CD” (p. 10).
  - ❍ No coloque la unidad cerca de aparatos que produzcan un fuerte campo magnético (por ejemplo, altavoces).
  - ❍ Instale la unidad sobre una superficie nivelada y sólida.
  - ❍ No mueva la unidad ni la someta a vibraciones mientras la unidad de CD esté funcionando.
- No exponga la unidad a luz solar directa, ni cerca de aparatos que desprendan calor, ni la deje dentro de un vehículo cerrado, ni en cualquier otro sitio que esté expuesto a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o hacer perder color a la unidad.
- Para prevenir posibles averías, no utilice la unidad en zonas húmedas ni mojadas, como por ejemplo en zonas expuestas a lluvias.

Mantenimiento

- En la limpieza diaria de la unidad, utilice una gamuza suave y seca, o bien una humedecida ligeramente con agua. Para zonas donde no baste con este tipo de limpieza, utilice una gamuza impregnada con un detergente no abrasivo. Después, seque cuidadosamente la unidad con una gamuza suave y seca.
- No utilice jamás alcohol, bencina u otros disolventes porque podría hacer que la unidad perdiese color o incluso se deformara.

Precauciones adicionales

- Por desgracia, puede resultar imposible recuperar los contenidos de los datos guardados en un disco CD-R / RW una vez se hayan perdido. Roland Corporation declina toda responsabilidad por este tipo de pérdida de datos.
- Utilice de forma cuidadosa los botones, los deslizadores y otros controles, así como los jacks y los conectores de la unidad. Un uso indebido puede provocar un mal funcionamiento de la unidad.
- No golpee o ejerza presión alguna sobre la pantalla.
- Si pega etiquetas o cinta adhesiva sobre la superficie de un panel, despéguelas con cuidado, ya que también podría llevarse las letras impresas en el panel.
- Cuando conecte y desconecte los cables, cójalos por el conector y no estire nunca directamente por el cable. De este modo evitará cortes o daños en los elementos internos del cable.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de la unidad a un nivel razonable. Utilice auriculares y así no tendrá que preocuparse de si molesta a los que le rodean (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Cuando necesite transportar la unidad, si es posible, métala en la caja (junto con las protecciones) que viene con el equipo. Si no es así, necesitará otros materiales parecidos para transportar la unidad.
- Utilice un cable Roland para realizar todas las conexiones. Si utiliza cualquier otro tipo de cable para la conexión, tenga en cuenta los siguientes aspectos:
  - ❍ Algunos cables de conexión contienen resistencias. No utilice cables que incorporen resistencias para conectar esta unidad. La utilización de estos cables puede provocar que el nivel del sonido sea extremadamente bajo, o incluso imperceptible. Para obtener más información acerca de las características de los cables, póngase en contacto con el fabricante del cable.

Obstáculo a las ondas eléctricas

- La unidad de CD-RW ha sido comprobada y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de la Clase B, según lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Estos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación doméstica. La unidad de CD-RW genera, utiliza o irradia energía de radiofrecuencia y puede ser un obstáculo para las radiocomunicaciones si la utiliza de una manera irregular.
  Si la interferencia tiene lugar en su radio o en su televisor, intente lo siguiente. A pesar de que siga estos consejos, no podemos asegurarle que eliminará totalmente ese obstáculo.
  - ❍ Apague el CDX-1.
  - ❍ Cambie la posición y la orientación de la antena de la radio y del televisor.
  - ❍ Mantenga alejados el CDX-1 y los receptores de ondas.

❍ Conecte el equipo a una toma de corriente o a un circuito diferente al que está conectado el receptor.

❍ Consulte con el centro de atención Roland o con el distribuidor Roland autorizado más cercano.

Rayo láser

Si maneja de forma irregular la sección operativa, la sección de control o la unidad de CD-R de este aparato, puede ser que el aparato irradie rayos nocivos para su salud. El rayo láser del lector óptico es peligroso para sus ojos y su cuerpo. Tenga en cuenta lo siguiente.

❍ No intente abrir la unidad del lector óptico.

❍ Cuando necesite un servicio de reparación, llame al centro de atención Roland o al distribuidor Roland autorizado más cercano.

Antes de Utilizar los CD

Manejar la Unidad de CD-RW

- Instale la unidad en una superficie sólida y libre de cualquier tipo de vibración.
- Evite utilizar la unidad inmediatamente después de haberla trasladado a un lugar con un nivel de humedad muy diferente al del lugar en el que antes se hallaba. Cambios bruscos en las condiciones ambientales pueden provocar fenómenos de condensación en el interior de la unidad de CD-RW, hecho que afectaría negativamente a las operaciones que esta realizara y que podría llegar a dañar los discos de CD-RW. Cuando traslade la unidad, deje que esta se aclimate al nuevo entorno (unas cuantas horas) antes de utilizarla.
- Antes de encender o apagar la unidad retire cualquier disco que pueda haber quedado en la bandeja de carga.
- Para evitar cualquier mal funcionamiento y/o daños, inserte solamente en la unidad de CD-RW discos con la marca COMPACT disc. Nunca inserte ningún otro tipo de disco. Evite meter cualquier clip, moneda u otro objeto extraño en el interior de la unidad.
- Cuando transporte la unidad de CD-RW, retire cualquier disco que pueda haber quedado en la bandeja de carga. Cuando traslade la unidad evite también darle la vuelta a la unidad y que la bandeja de carga quede hacia abajo.
- Evite las vibraciones y los golpes durante el funcionamiento de la unidad. No la transporte encendida.
- El lector óptico está diseñado para ser resistente al polvo. No utilice limpiadores del lector, ya que pueden provocar un mal funcionamiento.

Manejar los Discos Compactos (CD-R/RW/ROM)

- Tenga en cuenta los puntos siguientes cuando maneje los discos:

  ❍ Nunca toque la superficie grabada del disco.

  ❍ No utilice ni guarde los discos en lugares sucios o llenos de polvo.

  ❍ No exponga los discos a temperaturas extremas, por ejemplo, expuestos a la luz del sol o dentro de un vehículo cerrado. Gama de temperaturas recomendada: de 10º a 50º C.
- Evite tocar o rayar la parte inferior brillante del disco (superficie codificada). Los discos dañados o sucios puede ser que no se lean/escriban adecuadamente. Mantenga sus discos limpios utilizando un limpiador de CD disponible en cualquier centro comercial.
- Guarde los discos en sus fundas.
- No deje los discos en la unidad de CD-RW durante largos periodos de tiempo.
- No enganche pegatinas encima de la etiqueta de los discos.
- Con un paño seco y suave limpie el disco desde el centro hacia fuera. No limpie el disco haciendo movimientos circulares desde el centro.
- No utilice limpiadores de discos de vinilo, aerosoles, ni bencina o cualquier otro disolvente.
- No doble los discos.

Copyright

- Queda prohibido por la ley la grabación, distribución, venta, préstamo, exposición pública, difusión, etc. no autorizados en parte o en su totalidad, de materiales (composiciones musicales, vídeos, emisiones, exposiciones públicas, o semejantes) cuyo copyright esté en posesión de terceros.
- Cuando intercambie señales de audio a través de una conexión digital con un instrumento externo, esta unidad puede realizar grabaciones sin estar sujeta a las restricciones del Sistema de Manejo de Copias en Serie (SCMS). Esto se debe a que la unidad fue diseñada para la producción musical y, por lo tanto, no está sujeta a esas restricciones mientras se utilice para grabar trabajos (como, por ejemplo, sus propias composiciones musicales) que no infrinjan los derechos de copyright de otros. (SCMS es una prestación que evita la grabación de segunda generación y subsecuente a través de una conexión digital. Viene incorporada en grabadoras de MD y en otros equipos domésticos de audio digital como una prestación que protege los derechos de copyright.)
- No utilice esta unidad para fines que pudieran infringir un copyright en manos de terceros. Roland no asume ninguna responsabilidad relacionada a cualquier violación de los derechos de copyright de un tercero mediante la utilización de esta unidad.

Acerca del Contrato de Licencia

- El CDX-1 y su prestación de CD-R están diseñados para permitir que pueda reproducir material cuyo copyright le pertenezca, o material cuyo propietario del copyright le haya concedido permiso para copiarlo. Así pues, toda reproducción, que no sea para uso y disfrute personal (uso privado), de CD musicales o de otro material con derechos de copyright sin el permiso correspondiente del poseedor de esos derechos de copyright constituye una violación de los derechos de copyright que puede acarrearle penalizaciones. Consulte publicaciones especiales o a un especialista en derechos de copyright para obtener una información más detallada de cómo obtener ese permiso del tenedor de los derechos de copyright.

Introducción

Antes de Empezar

Comprobar el contenido del paquete

El CDX-1 contiene los elementos siguientes. Asegúrese de que en el paquete vienen todos.

❐ CDX-1 (una unidad)

❐ Disco CD-RW en blanco (uno)

❐ Disco de autodemostración (Canciones, Muestras) (uno)

❐ Manual del Usuario del CDX-1 (este documento)

❐ Lista de los Patch de Efectos

❐ Adaptador AC: USB-2U

Sobre el disco que se incluye

● **Disco de autodemostración (grabación multi-pistas)**

Es un disco de autodemostración que contiene una grabación multi-pistas. Cuando lo reproduce, se reproduce el estado de la grabación multi-pistas. (➔ “Escuchar el disco de autodemostración”; p. 45)

NOTE

NO reproduzca el disco de autodemostración en un reproductor convencional de CD de audio. El nivel de volumen del sonido resultante puede provocar una pérdida de la audición permanente. También puede dañar los altavoces y cualquier otro componente del sistema.

Características principales del CDX-1

Funcionamiento fácil desde la grabación/edición hasta la producción de un CD de audio

● El CDX-1 está diseñado para funcionar de forma tan fácil como una grabadora de cintas, incluso para los más principiantes. Desde la grabación y la edición hasta la producción de un CD de audio, el CDX-1 le permitirá experimentar el poder de la grabación digital desde el primer día.

● En la pantalla de cristal líquido se muestran iconos para indicar varios tipos de información.

Función de muestreo

● La función de muestreo (Sampling) del CDX-1 le permite grabar su material de audio favorito en un pad (p. 53) para que luego pueda editar libremente los materiales muestreados. Como las muestras editadas pueden añadirse a las interpretaciones instrumentales que usted grabe, esta función le ofrece una amplia gama de posibilidades para crear canciones.

● Los archivos WAVE pueden cargarse desde un CD mixto (AUDIO+WAVE) y ser asignados a los pads. Simplemente seleccione alguno de los archivos WAVE que se muestra en la pantalla y pulse **[YES/ENTER].**

➔ “Cargar un archivo WAVE de Windows” (p. 58)

?

Archivo WAVE (p. 199)

Funciones versátiles para hacer sonar el CD

● Sin utilizar ningún otro equipo puede reproducir un CD en el CDX-1 mientras pulsa los pads para hacer sonar las muestras o hace entrar la señal de un micrófono o de una guitarra.

Función Rhythm Guide

● La función de guía de ritmos (Rhythm Guide) facilita la captura de frases o de ideas musicales que se le puedan ocurrir. Simplemente seleccione un patrón de ritmo apropiado y ajuste el tempo.

➔ “Utilizar la guía de ritmos (Rhythm Guide)” (p. 114)

Una gama diversa de conectores

- El CDX-1 dispone de cuatro tipos de jacks de entrada. Como también dispone de un jack fono de alta impedancia (GUITAR / BASS), puede conectar directamente una guitarra o un bajo.
- El CDX-1 dispone de jacks MASTER de tipo fono RCA (estéreo).
- El CDX-1 incorpora conectores I / O digitales tanto de tipo coaxial como óptico, lo que permite realizar conexiones digitales con aparatos de audio (por ejemplo, reproductores de CD, grabadoras DAT, grabadoras de MD).
- Por último, el CDX-1 también dispone de conectores MIDI (IN, OUT / THRU). Puede sincronizar la interpretación con un secuenciador MIDI externo, o hacer sonar la guía de ritmos (Rhythm Guide) (p. 114) en un módulo de sonido MIDI externo.

→ “Utilizar el CDX-1 con otros aparatos MIDI” (p. 149)

Workstation de audio digital

Todos los procesos son totalmente digitales

Además de un mezclador digital y una grabadora de discos digital, el CDX-1 contiene dos procesadores de efectos digitales.

Grabación de ping-pong de pistas (p. 123), procesamiento de efectos, mezcla general a dos pistas (p. 131) y finalización de su CD propio gracias a la unidad de CD-R / RW que lleva incorporada el CDX-1: todos los procesos de la producción musical, incluyendo la edición, se llevan a cabo de forma totalmente digital, lo que previene cualquier pérdida de la calidad de la señal de audio.

Dos procesadores de efectos digitales versátiles

- El CDX-1 contiene dos tipos de unidades de efectos. Un tipo es para grabar (efectos de inserción; p. 139) y el otro tipo es para efectos de envío / retorno independientes (efectos de bucle; p. 143). Estos dos tipos pueden utilizarse simultáneamente. Esto significa que el CDX-1 es todo lo que necesita para producir una canción compleja sin tener que utilizar aparatos de efectos externos.
- Entre los efectos de inserción hay varias simulaciones y efectos, entre las que se incluyen las simulaciones de amplificador generadas mediante la tecnología COSM. Además de efectos para guitarra, también se incorporan numerosos multi-efectos para voces o teclado.


COSM (p. 196)

Como efectos en bucle puede utilizar una amplia gama de efectos en estéreo de tipo espacial, entre los que se incluyen los efectos de chorus, delay y reverb, indispensables para realizar una mezcla general (p. 131).

Si utiliza simultáneamente efectos de inserción y de bucle podrá llevar a cabo todo el procesamiento de efectos de una sola vez –desde realizar sonidos creativos hasta colocaciones en el campo de sonido.

Función Undo/Redo

La función de deshacer / rehacer (Undo / Redo) le permite cancelar los resultados de un error de edición y de grabación.

→ “Deshacer una operación de grabación / edición” (p. 136)

Desplazamiento rápido hasta un punto

Puede asignar un marcador a una posición específica (punto). Si asigna marcadores a posiciones como, por ejemplo, el final de una abertura o el principio de un solo, podrá desplazarse instantáneamente hasta el punto en el que desea empezar a escuchar el sonido.

→ “Asignar marcadores dentro de una canción-Marker” (p. 127)

Ampliar la memoria

El CDX-1 se presenta con 32 MB de memoria en las que se pueden cargar muestras de audio. Sin embargo, en algunos casos, 32 MB de memoria resultan insuficientes para cargar grandes cantidades de datos. En estos casos, deberá añadir algún tipo de memoria de las que se venden por separado (DIMM). Puede ampliar la memoria hasta un total de 128 MB.

MEMO

Si añade una memoria de las que se suministra por separado de 128 MB, los 32 MB de memoria estándar del aparato ya no se utilizarán más.

Precauciones al ampliar la memoria

- Apague siempre el aparato y desenchufe el adaptador de corriente antes de intentar instalar la placa DIMM de memoria
- Instale sólo un tipo de placa DIMM de memoria especificada. Retire sólo los tornillos especificados.







NOTE

En caso de que amplíe la memoria a otra capacidad diferente de 128 MB, al encender el aparato se muestra el mensaje “Wrong DIMM Type! Turn off the power, and replace w / correct one”. En esta situación el CDX-1 no funcionará con normalidad.

- Para evitar el riesgo de dañar los componentes internos debido a la electricidad estática, tenga muy en cuenta los puntos siguientes cuando maneje la placa.
  - ❍ Antes de tocar la placa, coja primero un objeto de metal (como, por ejemplo, una cañería de agua) para asegurarse de que cualquier electricidad estática que pudiera haber acumulado se descarga.
  - ❍ Cuando maneje la placa, cójala sólo por sus extremos. Evite tocar cualquiera de los conectores o de los componentes electrónicos.
  - ❍ Conserve la funda en la que venía la memoria y coloque la memoria en ella cuando necesite guardarla o transportarla.
- No toque ninguno de los circuitos impresos ni los terminales de conexión.
- Nunca utilice demasiada fuerza cuando instale una placa de circuitos. Si no encaja perfectamente al primer intento, retire la placa y vuélvalo a intentar.
- Una vez haya completado la instalación de la placa de circuitos, vuelva a comprobar los pasos que ha realizado.
- Cuando le dé la vuelta a la unidad, coja papeles de periódico o revistas y colóquelos debajo de las cuatro esquinas o a ambos lados del aparato para evitar que los botones y los controles sufran daño alguno. Además, debería intentar orientar la unidad de la manera en la que los botones y los controles tengan menos posibilidades de resultar dañados.
- Cuando le dé la vuelta a la unidad, hágalo con cuidado para evitar que se le caiga o se le vuelque.
- Utilice un destornillador Philips del tamaño apropiado para evitar dañar las cabezas de los tornillos (un destornillador del número 2). Si utiliza un destornillador inapropiado puede dañar la cabeza del tornillo.
- Haga girar el destornillador en el sentido inverso de las agujas del reloj para aflojar los tornillos; hágalo girar en el sentido de las agujas del reloj para apretarlos.

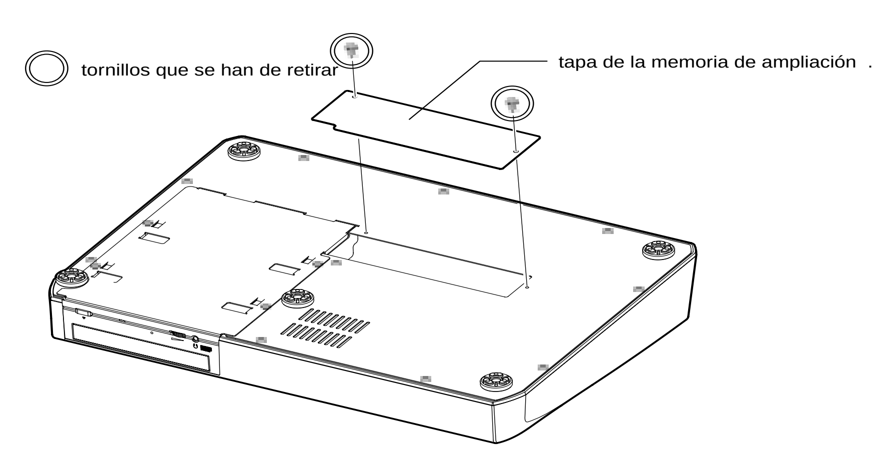
aflojar apretar

- Tenga cuidado de no cortarse la mano con el extremo abierto mientras retira la tapa.
- Tenga cuidado de no dejar caer los tornillos dentro del CDX-1.
- No toque los circuitos ni los conectores.
- No fuerce ninguna placa de memoria para que entre en la ranura. Si no puede hacerla entrar suavemente, retírela, compruebe su orientación y vuelva a intentarlo.

Cómo ampliar la memoria

1. Apague el CDX-1 y cualquier otro equipo conectado a él y, luego, desconecte todos los cables que están conectados al CDX-1.

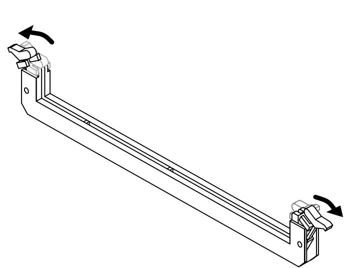
2. Dé la vuelta al CDX-1 y retire la tapa de la memoria de ampliación.



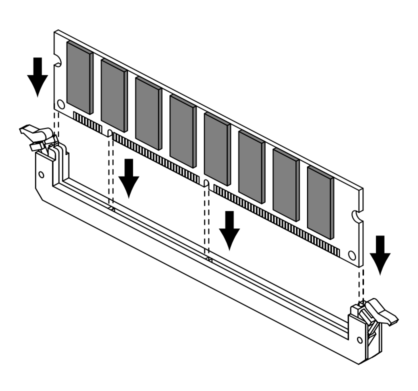


Cuando le dé la vuelta a la unidad, coja papeles de periódico o revistas y colóquelos debajo de las cuatro esquinas o a ambos lados del aparato para evitar que los botones y los controles sufran daño alguno. Además, debería intentar orientar la unidad de la manera en la que los botones y los controles tengan menos posibilidades de resultar dañados.

3. Desplace hacia fuera los clips blancos que hay en ambos extremos de la ranura para que queden hacia abajo.



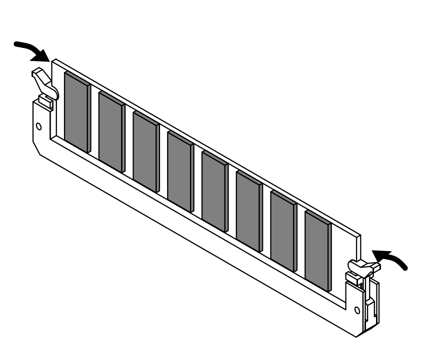
4. Prestando atención a la colocación de las muescas del módulo de memoria y a su orientación, inserte verticalmente el módulo dentro de las guías que hay a ambos lados de la ranura.





Si tienen problemas al insertar el módulo de memoria, pruebe de inclinarla un poco y de insertar primero un poco un extremo.

5. Mueva los clips blancos hacia arriba y apriételos hasta que el módulo de memoria quede bien fijado en el lugar que le corresponde.

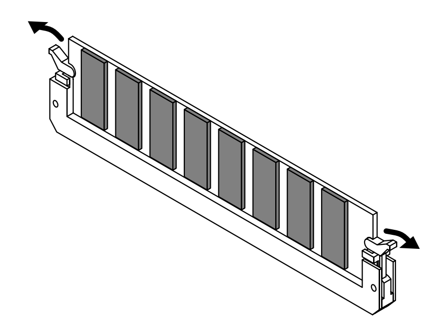


6. Vuelva a poner la tapa del CDX-1 en su posición original.

Retirar la memoria

Para retirar el módulo de memoria, invierta el proceso de instalación.

1. **Desplace simultáneamente hacia fuera los clips blancos situados a ambos lados de la ranura para el módulo de memoria.**



2. **Retire el módulo de memoria de la ranura.**

Verificar que el CDX-1 reconoce la memoria

Antes de volver a conectar el CDX-1 a cualquier aparato periférico, verifique que el CDX-1 reconoce correctamente la memoria que ha añadido.

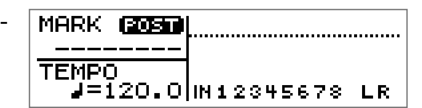


En caso de que amplíe la memoria a otra capacidad diferente de 128 MB, al encender el aparato se muestra el mensaje “Wrong DIMM Type! Turn off the power, and replace w / correct one”. En esta situación el CDX-1 no funcionará con normalidad.

Verificar que el módulo de memoria se ha instalado correctamente en la ranura

1. **Encienda el aparato tal como se describe en “Encender la unidad” (p. 33).**

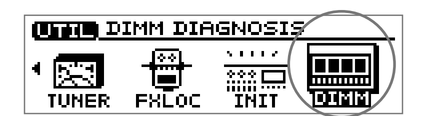
Después de varios segundos, cuando el CDX-1 se inicia normalmente, se muestra la pantalla post-fader (Post).



2. **Pulse [UTILITY].**

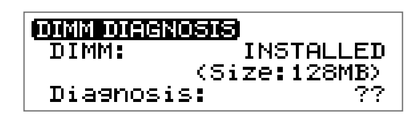
Se muestran los iconos del Menú.

3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono DIMM.**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

Se muestra la pantalla DIMM Diagnosis. “DIMM” indica el estado de la memoria interna de ampliación. Si la memoria ha sido detectada correctamente, en la pantalla se indicará “INSTALLED”.



* *Si al lado de “DIMM” se muestra “NOT INSTALLED” a pesar de que ha instalado una memoria de ampliación significa que no se ha detectado correctamente la memoria que ha añadido. Apague la unidad tal como se describe en “Apagar la unidad” (p. 34). Reinstale la memoria correctamente tal como se describe en “Cómo ampliar la memoria” ” (p. 15).*

5. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Básica.**

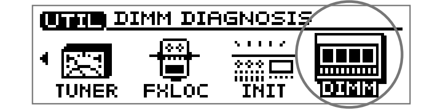
Test de lectura/escritura de la memoria-DIMM Diagnosis

Puede realizar un test de lectura / escritura para comprobar si el CDX-1 puede utilizar la memoria adicional que ha instalado. Realice este test después de haber instalado la memoria o si se muestra un mensaje de error relativo a la memoria.

1. Pulse [UTILITY].

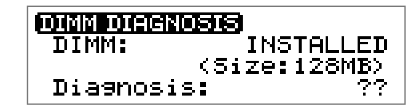
Se muestran los iconos del Menú.

2. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono DIMM.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla DIMM Diagnosis.



4. Pulse [YES/ENTER] para ejecutar la comprobación.

Cuando se ha completado el test se muestra una pantalla con los resultados.

En el caso de las placas de memoria que han pasado el test de lectura / escritura se muestra "OK" al lado de "Diagnosis".

En el caso de las placas de memoria que no han pasado el test de lectura / escritura se muestra "NG" al lado de "Diagnosis".

* ***Las memorias cuyo resultado del test es "NG" no pueden utilizarse con el CDX-1.** *En este caso, apague la unidad tal como se describe en "Apagar la unidad" (p. 34). A continuación, retire la memoria tal como se describe en "Retirar la memoria" (p. 16).*

* ** Si en la memoria interna del CDX-1 hay guardado cualquier pad/secuencia cuando realiza la comprobación DIMM Diagnosis, en pantalla se muestra el mensaje "You lose PAD/SEQ by diagnosis. Sure?" ("El diagnóstico hará que pierda el pad/la secuencia. ¿Está seguro?"). Si desea ejecutar la comprobación, pulse [YES/ENTER]. Pulse [NO/EXIT] para cancelar la comprobación DIMM Diagnosis.*

5. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Básica.



"Diagnosis:??" significa que no se ha hecho ningún diagnóstico sobre la DIMM. Aunque se haya hecho un diagnóstico sobre la memoria, el resultado se pierde cuando se apaga el aparato, y cuando se vuelva a encender se muestra el mensaje "Diagnosis:??".



Si la memoria interna del CDX-1 ya contiene pads / secuencias, éstas se perderán cuando ejecute el diagnóstico sobre la DIMM. Si desea conservar los pads / secuencias debe guardarlos en un CD-RW. (→ "Guardar Pads / Secuencias" (p. 67))

¿Qué es un CD-R/RW?

El CDX-1 le permite grabar sus interpretaciones en un disco CD-RW y utilizar finalmente un disco CD-R para crear un CD de audio propio. A continuación le ofrecemos información básica sobre los CD-R y los CD-RW.

¿Qué es un CD-R?

Un CD-R (Compact Disc Grabable) es un CD en el que pueden escribirse datos. En un CD-R los datos sólo pueden escribirse una vez. No es posible borrar o mover los datos que se han escrito. No obstante, puede realizar hasta 99 añadiduras al CD-R mientras aún quede memoria suficiente en el disco.

Diferencias entre los CD-R de ordenador y los CD de audio grabables

Los CD de audio grabables son discos especiales para grabar señales de audio. Cuando se utiliza la prestación de grabación directa de CD del CDX-1, no es posible grabar en discos CD-R de ordenador. Debe utilizar CD de audio grabables. (? “Grabación directa de CD”; p. 157)

¿Qué es un CD-RW

Un CD-RW (Compact Disc Regrabable) es un CD en el que pueden escribirse datos y, luego, borrarse. Los datos que se han escrito pueden borrarse para escribirse, así, nuevos datos. Un CD-RW puede escribirse y borrarse alrededor de unas 1.000 veces.

Escribir en un CD-R

Hay varias maneras de escribir en un CD-R. El CDX-1 utiliza el método “track at once” cuando hay que crear un CD de audio propio.

● **Método “Track at once”:**

Este método permite añadir escritura a un solo CD-R. Mientras quede capacidad suficiente en el CD-R puede realizar 99 escrituras adicionales mientras no finalice el disco. Sin embargo, si está escribiendo datos de audio, no podrá hacerlo sonar en un reproductor de CD convencional hasta que no haya finalizado el disco. Además, una vez que se ha finalizado un CD-R, ya no se le pueden realizar más añadiduras.

?
Finalizar (p. 196)

Discos que pueden utilizarse en el CDX-1

El CDX-1 puede realizar varias funciones y el tipo de discos que utiliza varía según la función que se usa.

Lista de discos que pueden utilizarse para cada operación

Disco / Operación	CD-R para ordenador	CD de audio grabable	CD-RW compatible de alta velocidad
Hacer sonar un (CD-DA) de audio	OK	OK	
Grabación multi-pistas			OK
Crear un CD de audio propio	OK	OK	
Hacer copias de datos de canción			OK
Guardar datos de pad/secuencia			OK
Grabación directa de CD		OK	

CD-R/CD-RW recomendados

Discos CD-R



Debe utilizar discos CD-R que lleven este logotipo.



* *Cuando se utiliza la capacidad de grabación de CD (p. 157), no es posible grabar en discos CD-R para ordenador.*

Discos CD-RW

Debe utilizar **discos CD-RW compatibles de alta velocidad** que lleven este logotipo. El CDX-1 no puede utilizar discos CD-RW que no sean compatibles de alta velocidad. Además, le recomendamos que utilice los CD-RW de los fabricantes siguientes, cuyos discos Roland ha comprobado para la escritura en el CDX-1.

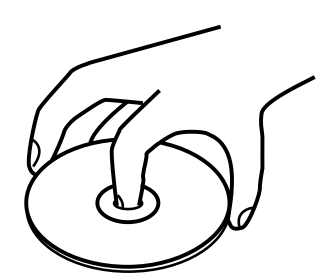
.

Ricoh Corporation, Mitsubishi Chemical Corporation

Manejo y limpieza de los CD-R/RW

Manejo de los CD-R/RW

- No exponga un disco directamente a la luz del sol durante largos periodos de tiempo.
- Coja el disco introduciendo un dedo por el agujero central y presionando sus dedos contra el borde exterior. Tenga cuidado de no dejar huellas, ni de rayar la superficie de grabación del disco (superficie verde).



- No deje caer los discos ni los amontone unos sobre otros.
- No coloque objetos pesados sobre el disco ni lo someta a golpes fuertes.
- No ponga pegatinas sobre la superficie de etiqueta del disco. Si utiliza un disco con una pegatina fijada en él pueden producirse errores de lectura / escritura o el disco puede rayarse.
- Si escribe algún título sobre la superficie de etiqueta del disco, utilice un artículo de punta blanda como, por ejemplo, un rotulador.
- Para proteger el disco, guárdelo en su funda original.

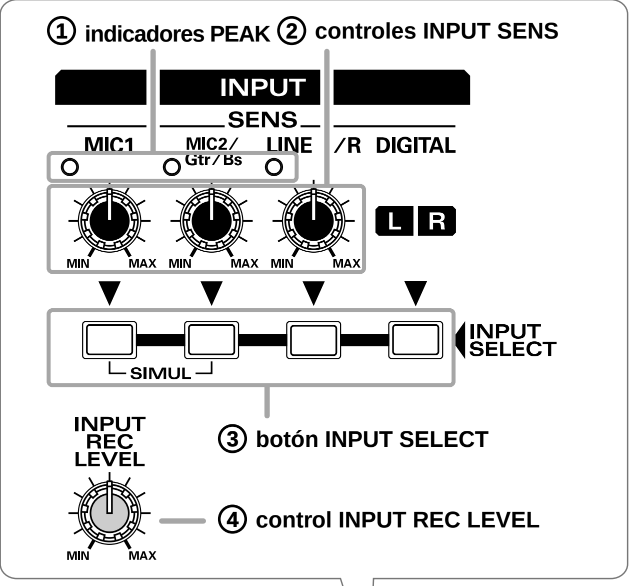
Limpieza de los CD-R/RW

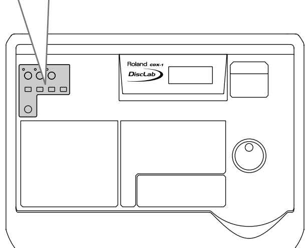
- Si al disco se adhiere polvo o suciedad, límpielo con cuidado con un paño seco y suave. Limpie siempre el disco desde el centro hacia fuera. Nunca limpie el disco haciendo movimientos circulares desde el centro.



Panel Superior

Sección INPUT





① Indicadores PEAK

Indican si distorsiona el sonido que está entrando en los respectivos jacks de entrada (MIC1, MIC2, GUITAR/BASS, LINE).



El indicador PEAK se ilumina a un nivel de 6 dB por debajo del nivel de saturación. Ajuste el control INPUT SENS al nivel máximo posible sin provocar que el indicador PEAK se ilumine cuando interprete con fuerza

② Controles INPUT SENS

Ajustan la sensibilidad de entrada de los jacks de entrada (MIC1, MIC2, GUITAR/BASS, LINE).

③ Botones INPUT SELECT

Utilice estos botones para seleccionar la fuente de entrada (jack de entrada) que desea grabar. El indicador del botón seleccionado se iluminará.

- **[MIC1]:**

Selecciónelo cuando desee grabar el sonido de un micrófono conectado al jack MIC1 (fono o XLR).

[MIC2/Gtr/Bs]:

Selecciónelo cuando desee grabar el sonido de un micrófono conectado al jack MIC2 o el sonido de un instrumento conectado al jack GUITAR/BASS.

[LINE]:

Selecciónelo cuando desee grabar el sonido de un instrumento o de un reproductor de CD conectado a los jacks LINE.

- **SIMUL [MIC1]+[MIC2]:**

Cuando desee grabar simultáneamente voz y guitarra, o cuando desee grabar el sonido de dos micrófonos, pulse [MIC1] y [MIC2] simultáneamente. Se iluminará el indicador de ambos botones y sus entradas de sonido podrán grabarse simultáneamente.

* *Si hay un instrumento y un micrófono conectados al jack GUITAR/BASS y al jack MIC2, respectivamente, la entrada del jack GUITAR/BASS tendrá prioridad. La entrada del micrófono conectado al jack MIC2 (tipo fono/tipo XLR) no podrá grabarse.*

* *Si hay dos micrófonos conectados a los jacks MIC1, uno al jack tipo fono y el otro al jack tipo XLR, la entrada del jack tipo fono tiene prioridad. La entrada del micrófono conectado al tipo XLR no podrá grabarse. Lo mismo ocurre con los jacks MIC2.*

- **[DIGITAL]:**

Selecciónelo cuando desee grabar el sonido de un reproductor de CD o un reproductor de MD conectado al jack COAXIAL IN o al jack OPTICAL IN.

Cuando pulse **[DIGITAL]** el jack conectado (COAXIAL IN o OPTICAL IN) se seleccionará automáticamente.

* *Si hay aparatos de audio digital conectados tanto al jack coaxial como al jack óptico, la entrada del jack COAXIAL IN tiene prioridad. En este caso, puede ir pulsando **[DIGITAL]** para ir cambiando cíclicamente en el orden: COAXIAL IN → OPTICAL IN → enmudecimiento.*

* *Las señales de audio digital no se pueden hacer entrar simplemente conectando un aparato digital al jack OPTICAL o COAXIAL. Si desea hacer entrar señales de audio digital debe cambiar los ajustes del CDX-1 tal como se describe en “Para realizar una grabación Digital con un reproductor de CD” (p. 146).*

④ Control INPUT REC LEVEL

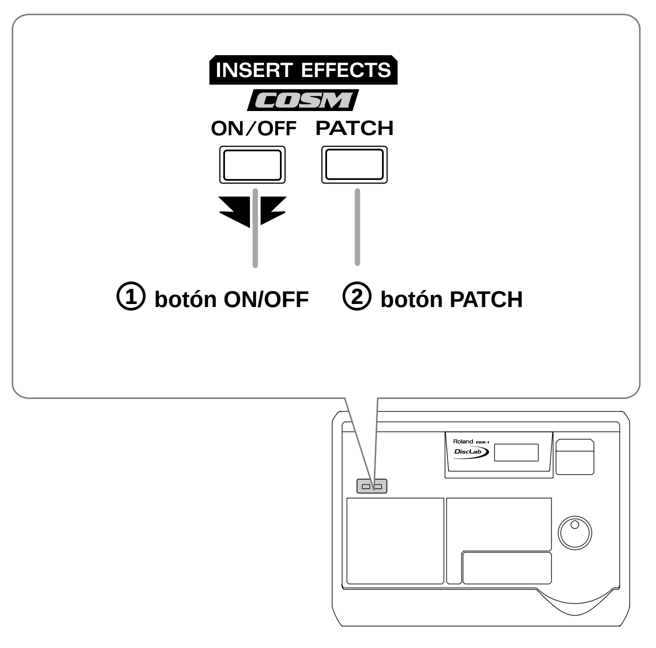
Ajusta el volumen de la fuente de entrada o el nivel de grabación de la fuente de entrada que se está grabando.

* *Si utiliza el control INPUT REC LEVEL para disminuir el volumen de la fuente de entrada durante la grabación, el sonido se grabará en la pista de audio o en el pad con un nivel bajo, por lo que el ruido será más notable cuando aumente el volumen de la pista de audio o del pad para reproducir lo que allí ha grabado. Si desea disminuir el volumen de la fuente de entrada que está escuchando, utilice el fader MASTER o el control PHONES para disminuir el volumen.*

Sección INSERT EFFECTS

En esta sección puede realizar ajustes para los efectos de inserción.

→ ? "Utilizar los efectos de inserción" (p. 139), "Lista de algoritmos de efectos de inserción" (p. 167)



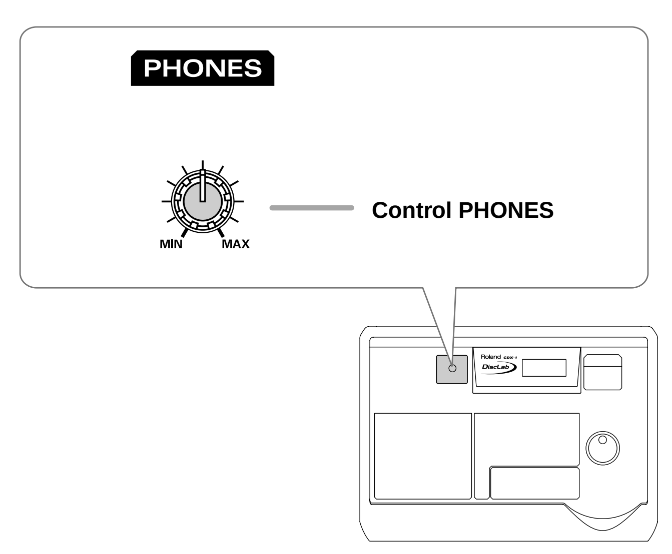
① Botón ON/OFF

Este botón activa y desactiva los Efectos de Inserción.

② Botón PATCH

Con este botón puede cambiar los parámetros que se muestran en la sección de edición y cambiar el tipo de curva.

Sección PHONES



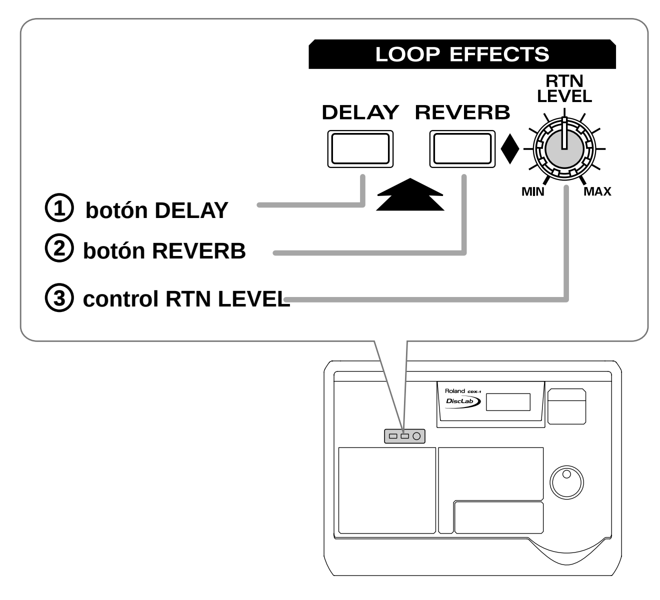
Control PHONES

Este control ajusta el volumen de los auriculares.

Sección LOOP EFFECTS

En esta sección puede realizar ajustes para los efectos de bucle.

→ "Utilizar los efectos de bucle" (p. 143), "Funciones de los parámetros de efectos del mezclador" (p. 166)



① Botón DELAY

Este botón permite acceder a dos pantallas: una en la que puede ajustar el volumen (nivel de envío) que se envía desde cada pista de audio hasta el efecto en bucle de chorus / delay / doubling, y otra en la que se pueden editar los ajustes de chorus / delay / doubling.

* Los efectos de chorus / delay / doubling no pueden utilizarse simultáneamente. Sólo puede seleccionar y utilizar uno cada vez.

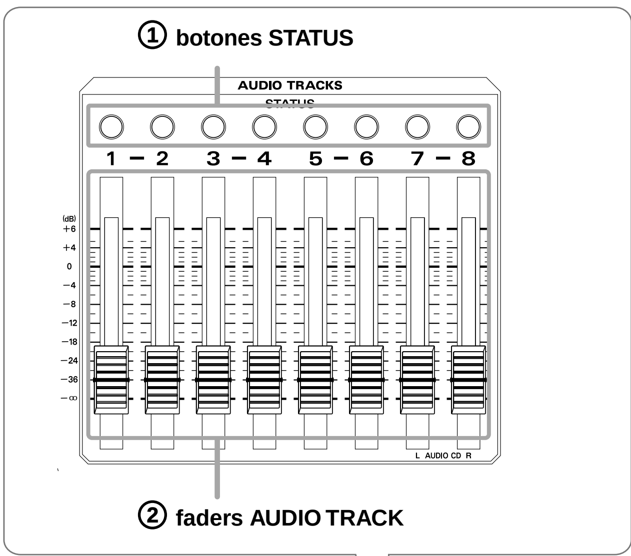
② Botón REVERB

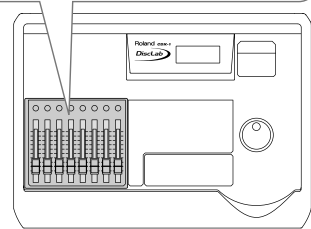
Este botón permite acceder a dos pantallas: una en la que puede ajustar el volumen (nivel de envío) que se envía desde cada pista de audio hasta el efecto en bucle, y otra en la que se pueden editar los ajustes de la reverb.

③ Control RTN LEVEL (nivel de retorno)

Este control ajusta el volumen que se devuelve desde la reverb (el nivel de retorno).

Sección AUDIO TRACK





① botones STATUS 1–8

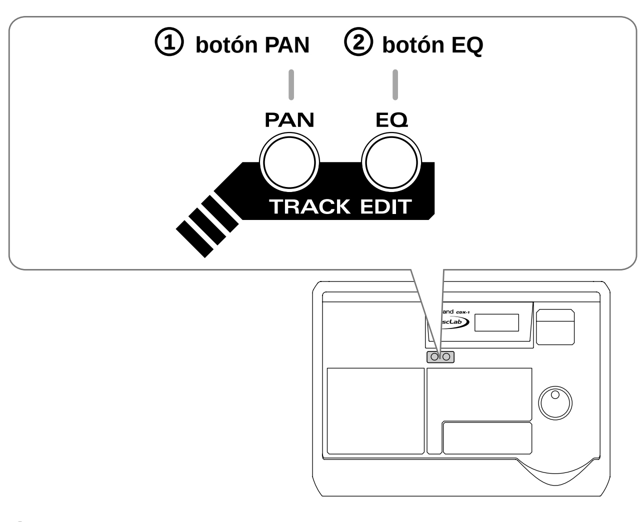
Cambian el estado de cada pista de audio. El color del botón indica el estado en el que se encuentra en ese momento la pista.

- Apagado: No se emite el sonido (es decir, enmudecido).
- Iluminado en verde: La pista está lista para la reproducción.
- Parpadeando en rojo: La pista está seleccionada como destino de la grabación.
- Iluminado en rojo: La pista está siendo grabada.

② Faders AUDIO TRACK

Ajusta el volumen de cada pista de audio.

Sección TRACK EDIT



① Botón PAN

Muestra una pantalla en la que puede ajustar la panoramización (posicionamiento del sonido a la derecha / izquierda) de cada pista de audio.

→ “Ajustar la posición izquierda / derecha (panoramización) del sonido de entrada” (p. 111), “Ajustar la posición izquierda / derecha de cada pista de audio” (p. 130)

② Botón EQ (Ecualizador)

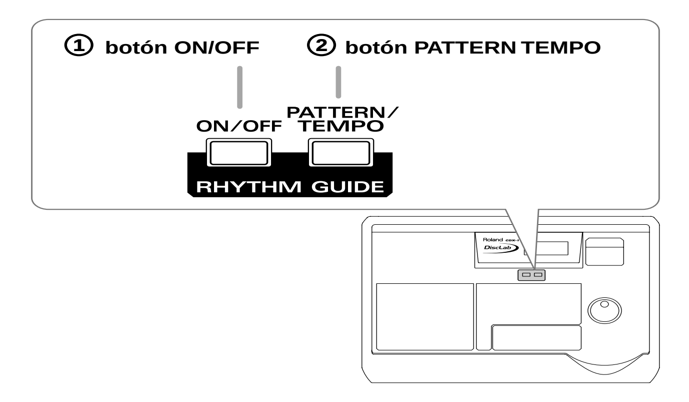
Permite acceder a una pantalla en la que puede realizar ajustes del ecualizador para modificar el tone de cada pista de audio

→ Ajustar el tone de cada pista de audio-Equalizer” (p. 130

Sección RHYTHM GUIDE

En esta sección puede realizar ajustes para la función Rhythm Guide.

→ “Utilizar la guía de ritmos (Rhythm Guide)” (p. 114)



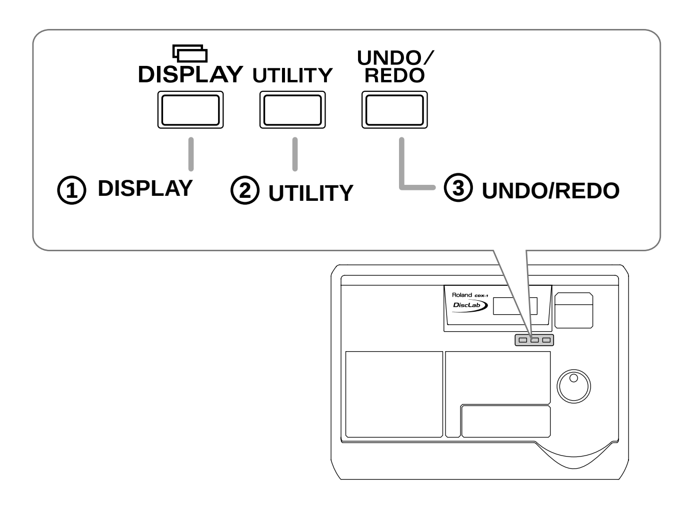
① Botón ON/OFF

Púlselo para hacer que la función Rhythm Guide cambie cíclicamente entre las selecciones disponibles: Auto → On → Off.

② Botón PATTERN/TEMPO

Permite acceder a una pantalla en la que puede ajustar el patrón de ritmo y el tempo.

Botón DISPLAY, UTILITY and UNDO/REDO



① Botón DISPLAY

Utilícelo para desplazarse entre las páginas de la pantalla.

→ "Cambiar entre las diferentes pantallas básicas" (p. 37)

② Botón UTILITY

Muestra una pantalla en la que puede acceder a una gran variedad de funciones, entre las que se incluyen formatear un CD-RW, hacer una copia de seguridad de una muestra e inicializar el sistema.

③ Botón UNDO/REDO

Cancela la última operación de grabación, muestreo o edición que haya realizado y permite recuperar el estado anterior a esa operación. Si vuelve a pulsar [UNDO/REDO] puede recuperar la grabación cancelada o volver a ejecutar la operación de edición.

→ "Deshacer una operación de grabación/edición" (p. 136)

Sección PADS/SEQUENCE

① botón PAD XFADE
② botón PAD BANKS
③ botón STATUS
④ botón CLIP BOARD
⑤ fader PADS/SEQ LEVEL
⑥ PAD REC
⑦ botón TEMPO MATCH/PAD EDIT
⑧ DELETE
⑨ botón SEQ PLAY
⑩ botón CREATE
⑪ botón EDIT
⑫ botón HOLD
⑬ botón 1–8

PAD X FADE
PADs/SEQUENCING
STATUS
PADs/SEQ LEVEL
PAD BANKS 1-64
PAD REC
TEMPO MATCH
DELETE
SEQ PLAY
CREATE
EDIT
ON/START/OFF
/PAD EDIT
PAD RECORDING
ON/OFF
ON/START/OFF
PAD SEQUENCING
AUDIO SAMPLE PADs
FROM INPUTS/TRACKS/CD
CLIP BOARD
HOLD
1 2 3 4
5 6 7 8

① Botón AD X FADE (pad crossfade)

Utilice este botón para hacer sonar muestras de pads mientras funde cruzadamente. Si pulsa otro pad mientras está sonando la primera muestra, la muestra que sonaba primero experimentará un fundido, y la muestra del pad que se ha hecho sonar más tarde experimentará un fundido inverso y empezará a sonar.

→ "Fundir cruzadamente el pad que hace sonar—Pad Crossfade" (p. 70)

② Botón PAD BANKS

Muestra una lista de los 64 bancos de pad.

→ "Cambiar el banco de pads" (p. 54)

③ Botón STATUS

El color del botón indica el estado en que se encuentra en ese momento.

Iluminado en verde: Reproduce muestras y la pista de secuencias.

Iluminado en rojo: Graba en los pads o en la pista de secuencias.

* *Para reproducir una pista de secuencias, active PAD SEQUENCING [SEQ PLAY] (iluminado).*

④ Botón CLIPBOARD

Utilícelo cuando quiera copiar una muestra de un pad a otro.

➔ “Copiar una muestra en otro pad—Clipboard” (p. 80)

⑤ Fader PADS/SEQ LEVEL

Ajusta el volumen de las muestras del pad y de las secuencias.

⑥ Botón PAD REC (grabación de pad)

Este botón inicia / detiene el muestreo.

➔ “Muestreo en un pad”” (p. 56)

⑦ Botón TEMPO MATCH/PAD EDIT

Púlselo para cambiar entre la pantalla de ajustes Tempo Match y la pantalla Sample Edit.

⑧ Botón DELETE

Este botón suprime la muestra de un pad.

➔ “Suprimir muestras individualmente” (p. 65)

⑨ Botón SEQ PLAY (hacer sonar secuencias)

Activa / desactiva la función Sequencing.

Actívelo (iluminado) cuando desee editar o hacer sonar una pista de secuencia.

⑩ Botón CREATE

Utilícelo cuando desee crear una secuencia (es decir, grabar una secuencia de pads).

➔ “Grabar operaciones de pad mientras hace sonar los pads-Realtime Recording” (p. 88), “Grabar operaciones de pad con el intervalo especificado-Step Recording” (p. 91)

⑪ Botón EDIT

Se muestra la pantalla de edición de pistas de secuencias (Seq Edit).

➔ “Editar una pista de secuencia” (p. 96)

⑫ Botón HOLD

El sonido continuará sonando incluso después de que haya dejado de tocar el pad.

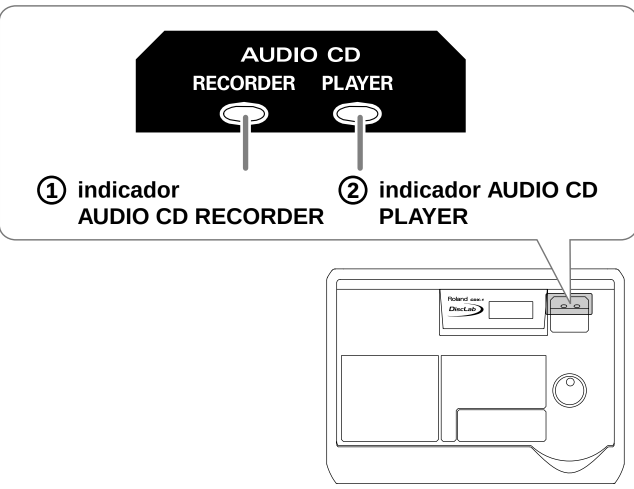
➔ “Hacer que el sonido continúe incluso después de haber soltado el pad—Hold” (p. 71)

⑬ Botones 1–8

Puede asignar hasta 8 muestras a estos pads. Los pads los que se asigna una muestra se iluminan. El modo en que la muestra va a sonar y a detenerse puede especificarse de forma independiente para cada pad.

➔ “Cambiar cómo empieza y deja de sonar un pad—Pad Play” (p. 69)

Sección AUDIO CD



* *Si inserta un CD-R sin finalizar se iluminarán tanto el indicador de RECORDER como el de PLAYER.*

① Indicador AUDIO CD RECORDER

Se iluminará cuando inserte un nuevo CD-R.

Indica que la entrada de audio de una fuente externa, el sonido de las muestras que están sonando utilizando el fundido cruzado del pad, o el sonido de la reproducción de una pista de secuencia pueden grabarse directamente en un disco CD-R.

➔ “Grabar directamente en un CD de audio grabable—CD Recorder” (p. 158)



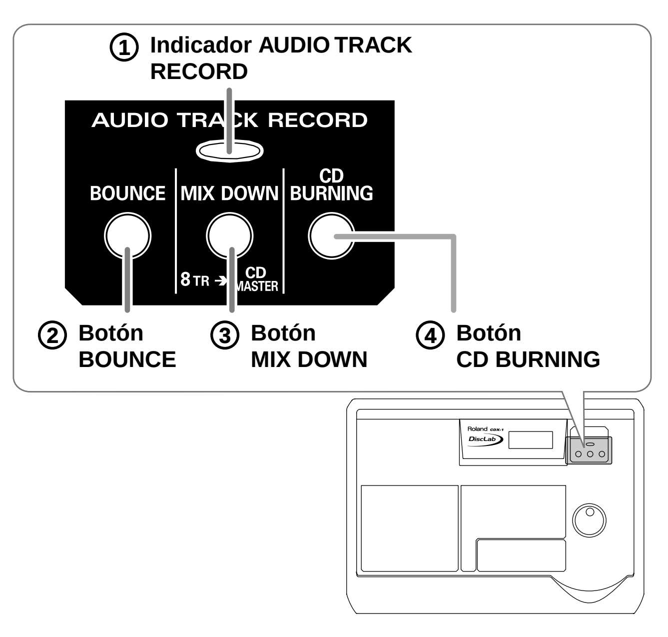
Cuando grabe directamente una fuente de audio externa en un disco, debe utilizar CD de audio grabables. No puede utilizar discos CD-R para ordenador. (➔“Grabación directa de un CD”; p. 157)

② Indicador AUDIO CD PLAYER

Se ilumina cuando se inserta un CD de audio.

El indicador también se ilumina si inserta un disco CD-DA o un disco CD-R que fue escrito con formato de modo mixto y finalizado (p. 134).

Sección AUDIO TRACK RECORD



① Indicador AUDIO TRACK RECORD

Se ilumina cuando se inserta un CD-RW en el CDX-1 para su uso (formateo; p. 108).

② Botón BOUNCE

Este botón permite cambiar a la grabación de ping-pong de pistas. Utilícelo cuando desee combinar múltiples pistas de audio (1-6 pistas) en dos pistas de audio.

→ “Combinar los contenidos de múltiples pistas de audio” (p. 123)

③ Botón MIX DOWN

Este botón permite cambiar al modo Mixdown. Utilícelo cuando desee combinar pistas de audio en una pista maestra para crear un CD propio.

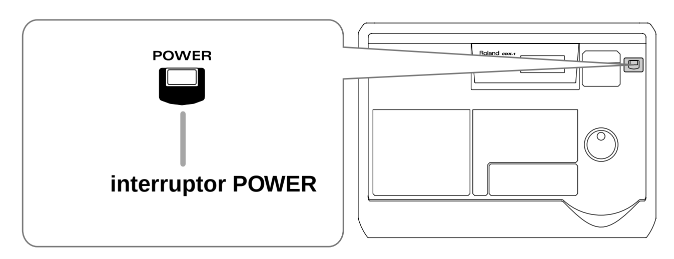
→ “Hacer una mezcla general a dos pistas” (p. 131)

④ Botón CD BURNING

Se iluminará cuando esté en el modo CD Burning.

→ “Completar su CD propio—CD Burning” (p. 133)

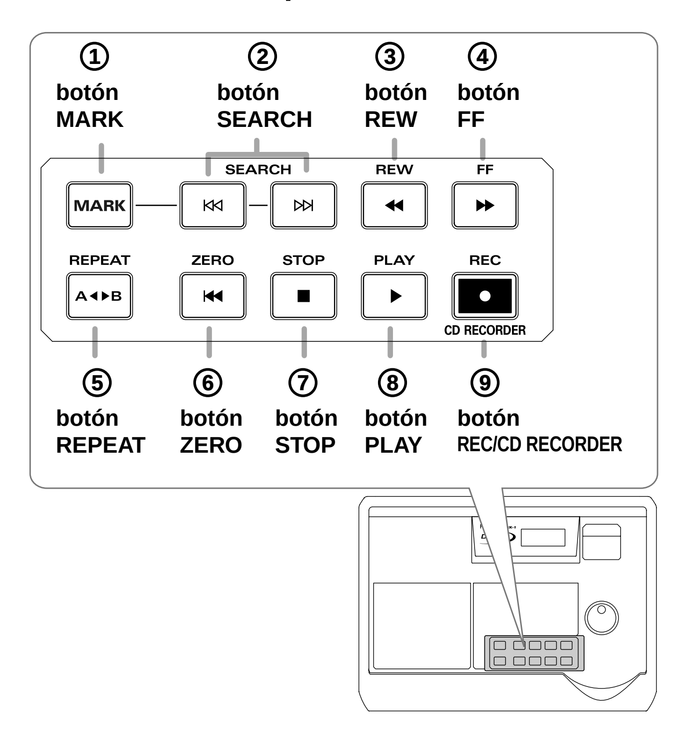
Interruptor Power



Interruptor POWER

Es el interruptor de encendido / apagado del CDX-1.

Sección de Transporte



① Botón MARK

Este botón asigna un marcador en la posición que usted desee de la canción. Cuando pulse [MARK] se asignará un marcador en la posición actual de la canción. Si ya ha registrado un marcador podrá saltar instantáneamente hasta ese punto de la canción.

→ “Asignar marcadores dentro de una canción—Markers” (p. 127)

② Botón SEARCH

- **SEARCH [⏮]**

<Cuando el reproductor de CD está en funcionamiento>

Si la canción está detenida, este botón le permite retroceder a la canción anterior. Si la canción está sonando, este botón le devuelve al inicio de esa canción que suena.

→ “Desplazarse hasta la pista anterior / siguiente” (p. 50)

<Durante la grabación / reproducción multi-pistas>

Este botón le desplaza hasta la posición del marcador anterior.

→ “Desplazarse a la posición de un marcador” (p. 127)

- **SEARCH [⏭]**

<Cuando el reproductor de CD está en funcionamiento>

Salta hasta la siguiente canción.

<Durante la grabación / reproducción multi-pistas>

Este botón le desplaza hasta la posición del marcador siguiente.

③ REW (rebobinar)

La canción se rebobinará mientras mantenga pulsado el botón.

④ Botón FF (avance rápido)

La canción avanzará rápidamente mientras mantenga pulsado este botón.

⑤ Botón REPEAT

Puede especificar una región que desee escuchar y reproducirla repetidas veces.

→ "Hacer sonar de forma repetida una región específica-función Repeat" (Reproductor de CD; p. 51), "Hacer sonar de forma repetida una región específica-función Repeat" (Grabación multi-pistas; p. 126)

⑥ Botón ZERO

Le devuelve al principio de la canción.

⑦ Botón STOP

Detiene la grabación o la reproducción de la canción.

⑧ Botón PLAY

Reproduce las canciones.

Cuando REC [●] parpadee, al pulsar PLAY [▶] se iniciará la grabación.

⑨ Botón REC/CD RECORDER (grabación / grabador de CD)

Es el botón de grabación Record. Además de utilizarse para la operación de grabar, también se usa para el pinchado / despinchado manual.

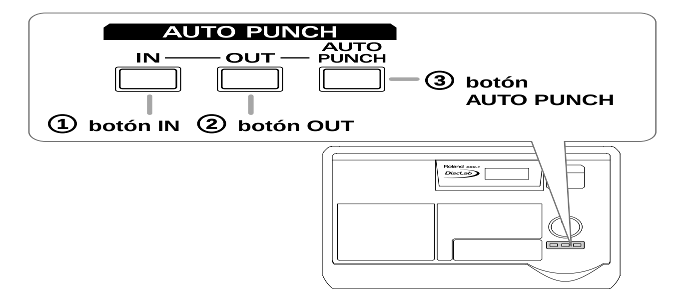
→ "Utilizar el botón Record para el pinchado / despinchado" (p. 119)

Parpadeando: indica que se encuentra en estado de "listo para grabar".

Iluminado: indica que la grabación se está llevando a cabo

Sección AUTO PUNCH

En esta sección puede realizar ajustes para la función de pinchado / despinchado.



① Botón IN

Este botón especifica la posición del pinchado. Cuando pulse [IN] la posición actual quedará memorizada como la posición del pinchado. Una vez ya ha especificado la localización del pinchado puede pulsar [IN] para desplazarse hasta esa posición.

② Botón OUT

Este botón especifica la posición del despinchado. Cuando pulse [OUT] la posición actual quedará memorizada como la posición del despinchado. Una vez ya ha especificado la localización del despinchado puede pulsar [OUT] para desplazarse hasta esa posición.

③ Botón AUTO PUNCH

Activa / desactiva la función del pinchado / despinchado automático. Cuando está activada, el botón se ilumina. Con la función del pinchado / despinchado automático podrá grabar pinchando o dejar de grabar pinchando de forma automática en las posiciones especificadas anteriormente.

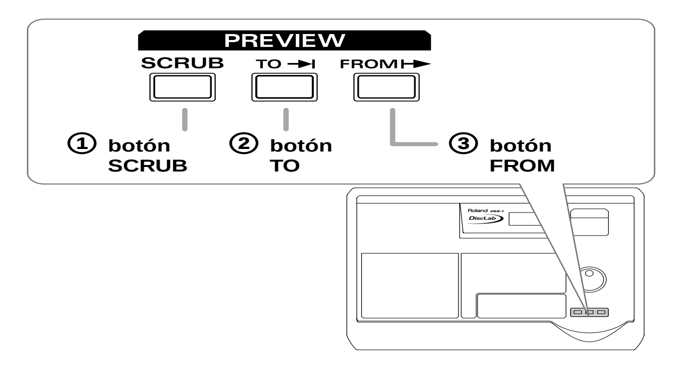
→ "Pinchado / despinchado automático en una localización específica—Auto punch-in / out" (p. 120)

Sección PREVIEW

En esta sección puede realizar ajustes para la función Preview.

Con la función Preview puede ajustar de forma precisa la posición actual mientras está escuchando el sonido.

→ "Desplazarse hasta una posición precisa-Preview"—Preview" (p. 137)



① Botón SCRUB

Este botón hace que se reproduzca de forma repetida una porción extremadamente corta de sonido que se inicia o termina en la posición actual (p. 138).

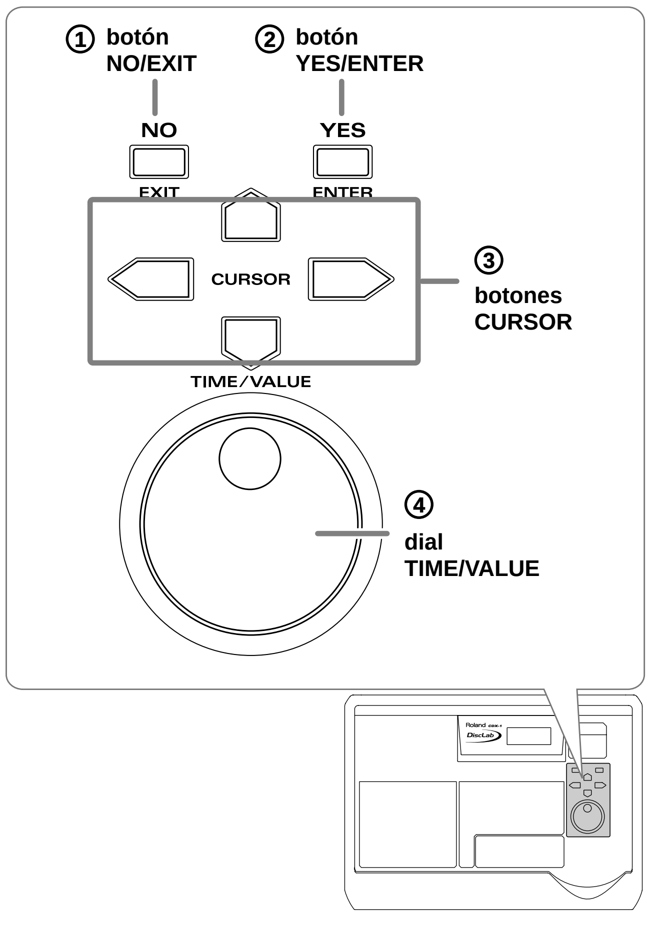
② Botón TO

Este botón hace sonar el sonido desde un punto que se encuentra un segundo antes de la posición actual hasta la posición actual (sólo una vez). Si se encuentra en el modo Scrub, al pulsar [TO] seleccionará la **región que termina en la posición actual** como la región del scrub.

③ Botón FROM

Este botón hace sonar el sonido desde la posición actual hasta un punto que se encuentra un segundo después (sólo una vez). Si se encuentra en el modo Scrub, al pulsar [FROM] seleccionará la **región que empieza en la posición actual** como la región del scrub.

Sección de Control



① Botón NO/EXIT

Púlselo cuando desee volver a la pantalla anterior (es decir, la pantalla inmediatamente superior en jerarquía). También puede pulsarlo para responder “no” a un mensaje que se muestra en pantalla.

② Botón YES/ ENTER

Púlselo para ejecutar una selección del menú. También puede pulsarlo para responder “sí” a un mensaje que se muestra en pantalla.

③ Botón CURSOR

Cuando utilice varios ajustes, utilice estos botones para desplazar el cursor hasta el elemento que desea ajustar. En las pantallas que consisten de varias páginas, estos botones también se utilizan para desplazarse entre estas páginas.

④ Dial TIME/VALUE

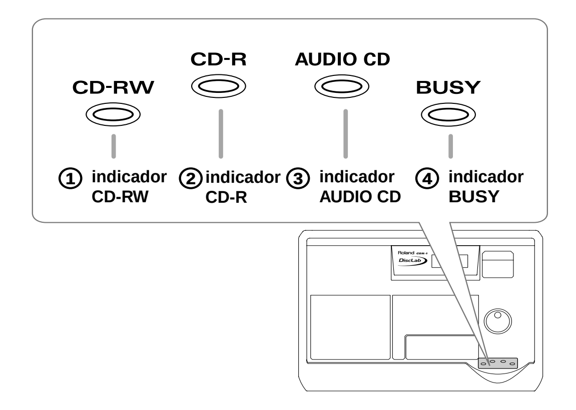
En las pantallas en las que no hay elementos para ajustar como, por ejemplo, en las pantallas Pre / post-fader (Pre / Post) (p. 37) y en la pantalla Seq Play List (p. 37), utilice estos botones para desplazar la posición actual de la canción. Cuando realice ajustes para varias funciones estos botones modifican el valor del elemento seleccionado con el cursor.

MEMO

Si hace girar el dial TIME / VALUE en el sentido de las agujas del reloj el valor se irá incrementando. Si lo hace girar en el sentido contrario de las agujas del reloj el valor irá decreciendo.

Sección de indicadores CD-RW/CD-R/ AUDIO CD

Un indicador se iluminará para indicar el tipo de CD que ha insertado.



① Indicador CD-RW

Indica que se ha insertado un CD-RW.

② Indicador CD-R

Indica que se ha insertado un CD-R.

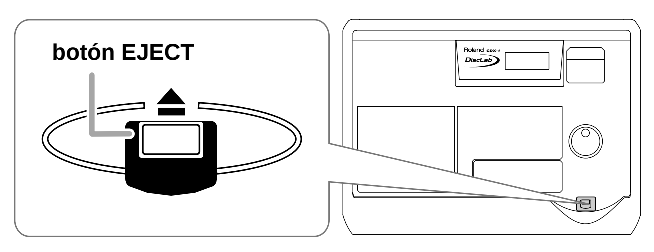
③ Indicador AUDIO CD

Indica que se ha insertado un CD de audio.

④ Indicador BUSY

Este indicador se iluminará en rojo cuando se esté leyendo o escribiendo el CD que ha insertado.

Botón Eject



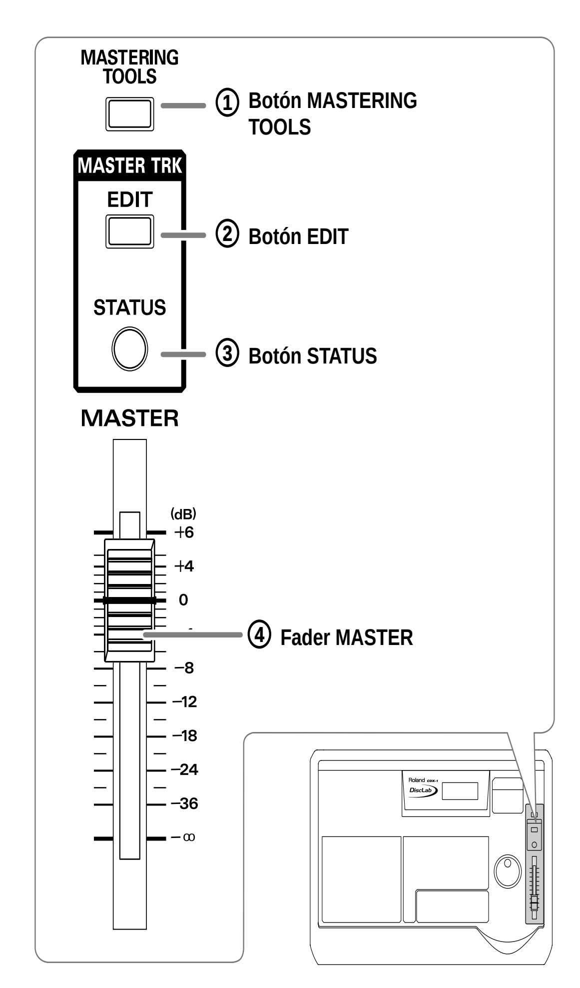
Botón Eject

Este botón abre o cierra la bandeja de carga del CD.



Si necesita retirar el CD después de haber apagado el aparato, debe volver a encenderlo y pulsar [EJECT] para retirar el CD. Si intenta retirar el CD a la fuerza puede dañar la bandeja de carga de los CD.

Sección MASTER



① Botón MASTERING TOOLS

Este botón activa y desactiva el efecto **"mastering tools kit"** (herramientas de masterización) (p. 132). Si está seleccionado el modo CD BURNING, se activará automáticamente.

② Botón EDIT

Permite acceder a una pantalla en la que puede ajustar el balance maestro.

→ ? "Ajustar el balance del volumen general-Master Balance" (p. 130

③ Botón STATUS

Muestra el estado de la pista Maestra. El estado actual se muestra a través del color del botón.

→ Mezcla general a dos pistas (p. 131), CD Burning (p. 133)

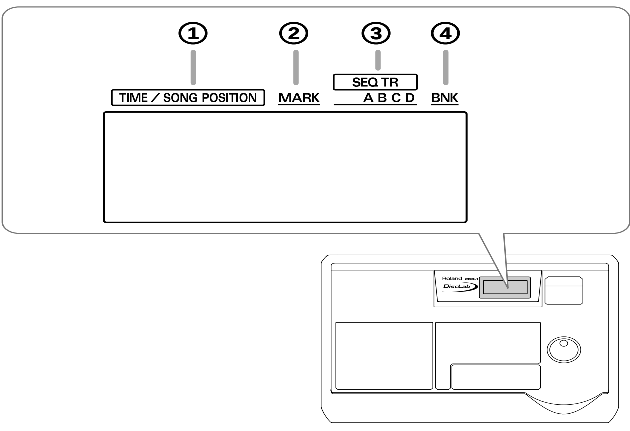
- · Parpadeando en rojo: Indica que se encuentra en estado de "listo para grabar".
- · Iluminado en rojo: Indica que se está grabando.
- · Iluminado en verde: Los datos de la pista Maestra grabada se están reproduciendo.

④ Fader MASTER

Permite ajustar el nivel de volumen general.

Sección de Pantalla

En esta sección se muestran informaciones variadas sobre distintas operaciones.



① TIME/SONG POSITION

<Cuando el reproductor de CD está en funcionamiento>

Indica la posición temporal actual de la canción en "Número de pista actual / Minuto / Segundo".

<Cuando la multipista está en funcionamiento>

Indica la posición temporal actual de la canción en "Horas / Minutos / Segundos / Frames".

● Pantalla de frames

El número que se muestra después del tiempo actual indica el número de frames de la posición actual de la canción.

Con los ajustes de fábrica, un segundo está ajustado a 30 frames (non-drop). Es lo que se conoce como MTC (Código de Tiempo MIDI), y cuando se utiliza el CDX-1 para que suene sincronizado con otro aparato MIDI, hay que ajustar ambos aparatos al mismo tipo de MTC.

→ "Utilizar MTC (Maestro)" (p. 152)

<Cuando la secuencia está en funcionamiento>

Indica la posición temporal actual de la canción en "Compases / Tiempos de compás / Clics".

② MARK

Muestra el número del marcador en la posición actual. Si no hay ningún marcador registrado en la posición actual, se muestra el número del marcador que se encuentra inmediatamente antes de la posición actual.

Si la posición actual es anterior al marcador número "001", o si no se ha registrado ningún marcador, en pantalla se mostrará "---".

→ "Asignar marcadores dentro de una canción—Marker" (p. 127)

③ SEQ TR (Pista de Secuencia)

El símbolo ▯ indica la pista de secuencia que se ha seleccionado como destino de la reproducción.

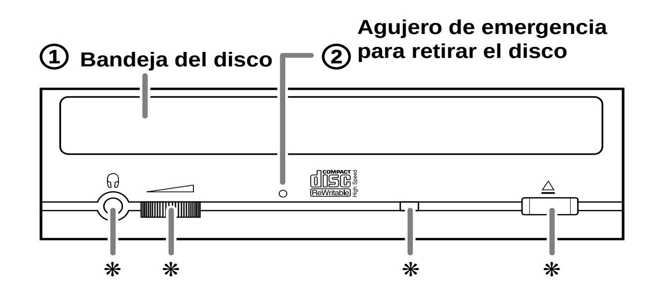
→ "Hacer sonar una pista de secuencia" (p. 94)

④ BNK (Banco de Pads)

Indica el número del banco de pads seleccionado en ese momento.

→ "Cambiar el banco de pads" (p. 54)

Panel Frontal



① Bandeja del Disco

Coloque el CD que va a cargar en esta bandeja.

② Agujero de emergencia para retirar el disco

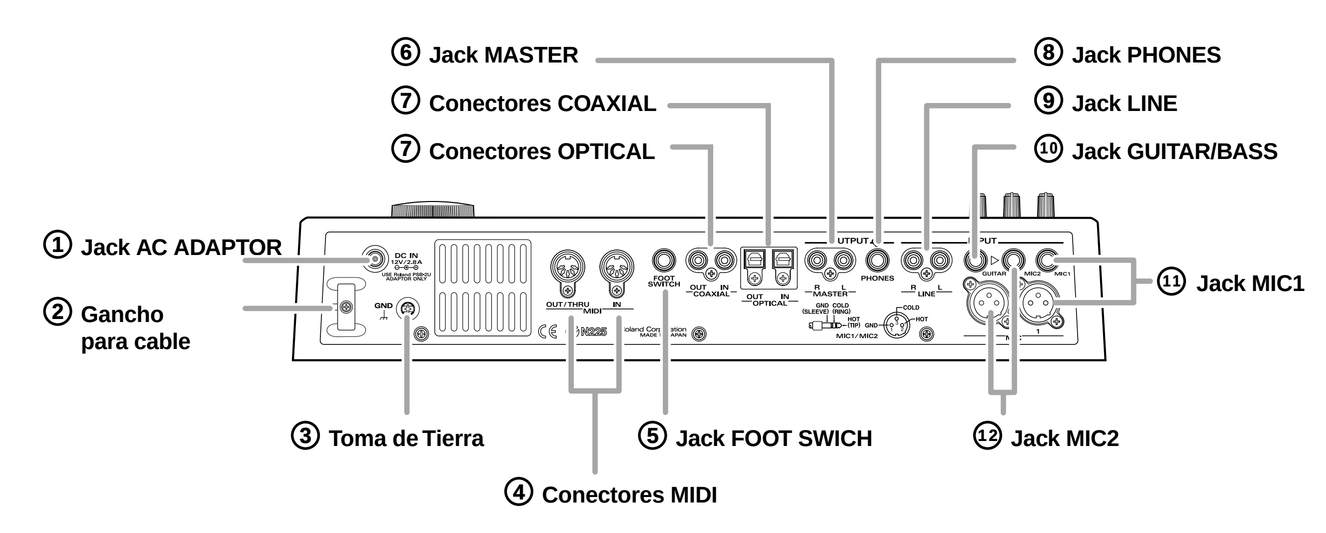
Este agujero permite abrir la bandeja de carga en caso de emergencia.

→ "Si la bandeja del disco no se abre" (p. 36)



El jack y el botón marcados con el símbolo * no se pueden utilizar.

Panel Trasero



① Jack AC ADAPTO

Conecte el adaptador de corriente AC a este jack.



Sólo debe utilizarse el adaptador de corriente PSB-2U que se incluye con el CDX-1. Si utiliza cualquier otro adaptador puede provocar un sobrecalentamiento o un mal funcionamiento del aparato.

② Gancho para cable

Dé una vuelta al cable alrededor de este gancho para que el cable del adaptador no se desconecte accidentalmente.

* *Si el adaptador de corriente se desconecta durante una operación, puede ser que pierda datos importantes que ha grabado.*

③ Toma de Tierra

Conecte aquí la toma de tierra.



En algunos casos, dependiendo del entorno en el que se haya instalado la unidad, la superficie del panel puede parecer a veces rugosa y granulada. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesima, que es totalmente inofensiva. Sin embargo, si esto le preocupa, conecte el terminal de toma de tierra (véase figura) con una toma de tierra externa. Cuando se conecta así la unidad, puede producirse un ligero zumbido, dependiendo de las características de su instalación. Si no está seguro acerca del método de conexión, contacte con el centro de atención Roland o con el distribuidor autorizado Roland más cercano (tiene una lista en la página de "Información").

Lugares inadecuados para realizar la conexión

- Cañerías de agua (puede producirse una descarga o un cortocircuito)
- Cañerías de gas (puede producirse fuego o una explosión)
- Tomas de tierra de línea telefónica o pararrayos (pueden ser peligrosas si hay rayos).

④ Conector MIDI (IN, OUT/THRU)

Conecte aquí un aparato MIDI externo (por ejemplo, un controlador MIDI o un secuenciador MIDI).

- **IN**

Recibe mensajes MIDI desde otro aparato MIDI. Conéctelo al conector MIDI OUT de su aparato MIDI externo.

- **OUT/THRU**

Este conector transmite mensajes MIDI. Conéctelo al conector MIDI IN de su aparato MIDI externo.

MEMO

En el CDX-1 hay un conector único que posee una doble función, la de MIDI OUT y la de MIDI THRU. Con los ajustes de fábrica, funciona como conector MIDI OUT. Puede cambiar el ajuste según sus necesidades.

⑤ Jack FOOT SWITCH

Es un jack de entrada para conectar un interruptor de pie que se suministra por separado (DP-2, FS-5U). Puede utilizar un interruptor de pie para hacer sonar una canción o detenerla a distancia o para grabar pinchando / dejar de grabar pinchando.

→ "Hacer sonar una muestra desde un interruptor de pie conectado al CDX-1" (p. 74), "Utilizar un interruptor de pie para el pinchado / despinchado" (p. 120)

⑥ Jack MASTER

Son jacks de salida para la señal de audio analógica. El fader MASTER ajuste el volumen.

⑦ Conectores OPTICAL, COAXIAL (IN, OUT)



Las señales de audio digital no se pueden hacer entrar simplemente conectando un aparato digital al jack OPTICAL o COAXIAL IN. Si desea monitorizar o grabar señales de audio digital debe cambiar los ajustes del CDX-1 tal como se describe en "Conexión con un aparato de audio digital" (p. 146).

- **IN**

Estos conectores sirven para conectar los aparatos de audio digital como, por ejemplo, un reproductor de CD o una grabadora de MD. Hay dos tipos de conector: óptico y coaxial.

* *Si hay aparatos de audio digital conectados tanto al conector óptico como al coaxial, la entrada del conector COAXIAL IN tendrá prioridad. Pulsando INPUT SELECT [DIGITAL] podrá cambiar las entradas.*

- **OUT**

Estos conectores emiten una señal de audio digital (estéreo). Hay dos tipos de conector: óptico y coaxial. Ambos pueden utilizarse simultáneamente.

* ** El sonido que se emite será el mismo que el de la salida maestra*

⑧ Jack PHONES

Aquí se conectan los auriculares estéreo (se suministran por separado).

⑨ Jack LINE

Son jacks de entrada para señales de audio analógicas. Conéctelos a un aparato de audio como, por ejemplo, un reproductor de CD, un teclado o una caja de ritmos

⑩ Jack GUITAR/BASS

En este jack se puede conectar una guitarra eléctrica o un bajo eléctrico. Como es una entrada de alta impedancia, la guitarra o el bajo pueden conectarse directamente.



Impedancia (p. 197)

⑪ Jack MIC1/tipo fono, tipo XLR

Estos jacks le permiten conectar un micrófono. Si está grabando sólo voz, utilice el jack MIC1. Dispone de jack tipo fono y tipo XLR.

* *Si hay dos micrófonos conectados a los jacks MIC1, uno al jack tipo fono y el otro al jack tipo XLR, la entrada del jack tipo fono tiene prioridad. La entrada del micrófono conectado al jack tipo XLR no puede grabarse.*

* *El jack tipo fono es TRS, y soporta tanto conexiones balanceadas como conexiones sin balancear.*

⑫ Jack MIC2/tipo fono, tipo XLR

Estos jacks le permiten conectar un micrófono. Utilícelos si está grabando una guitarra acústica con un micrófono, o si está grabando un coro junto con el jack MIC1. Dispone de jack tipo fono y tipo XLR.

* ** El jack tipo fono es TRS, y soporta tanto conexiones balanceadas como conexiones sin balancear.*

* ** Si hay dos micrófonos conectados a los jacks MIC2, uno al jack tipo fono y el otro al jack tipo XLR, la entrada del jack tipo fono tiene prioridad. La entrada del micrófono conectado al jack tipo XLR no puede grabarse.*

* ** Si hay un instrumento conectado al jack GUITAR/BASS, la entrada del jack GUITAR/BASS tendrá prioridad. La entrada del micrófono conectado al jack MIC2 (tipo fono/tipo XLR) no podrá grabarse*

Funcionamiento Básico del CDX-1

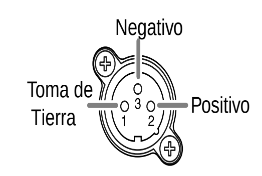
Conectar periféricos

Realice las conexiones tal como se muestra en el diagrama siguiente. Antes de empezar a realizar las conexiones, asegúrese de que todos los instrumentos están apagados.

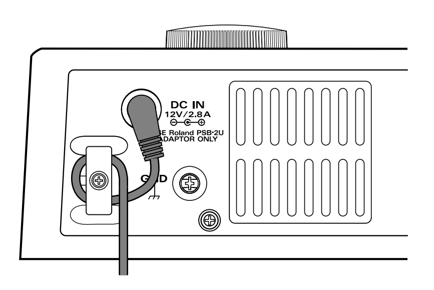
Auriculares Estéreo
Guitarra Eléctrica
Bajo Eléctrico
Interruptor de Pie (DP-2 etc.)
Grabador DAT/MD etc.
Micrófono
Caja de Ritmos etc.
Micrófono
Etapa de Potencia
Adaptador AC
(PSB-2U)
Equipo de Sonido etc.
Reproductor de CD etc.
Teclado, caja de ritmos, etc.

NOTE

- Para evitar un mal funcionamiento y / o daños en los altavoces u otros aparatos, disminuya siempre al mínimo el volumen de todos los aparatos y apáguelos antes de realizar cualquier conexión.
- La asignación de pins para los conectores de tipo XLR es la que se muestra al lado. Antes de realizar cualquier conexión, asegúrese que la asignación de pins es compatible con la de todos sus aparatos.



- El sonido puede acoplarse dependiendo de la posición de los micrófonos respecto a los altavoces. Esto puede solucionarse:
  1. Cambiando la orientación del micrófono o micrófonos
  2. Recolocando el micrófono o micrófonos a una mayor distancia de los altavoces.
  3. Bajando los niveles de volumen.
- Para evitar que su unidad se apague sin querer (al desconectarse accidentalmente el cable de alimentación) y para evitar aplicar demasiada fuerza al jack del adaptador AC, fije el cable de alimentación utilizando el gancho para el cable, tal como se muestra en la figura.



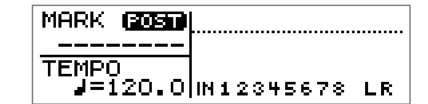
Encendido y Apagado del CDX-1

* *Una vez haya completado las conexiones (p. 32), encienda todos sus aparatos en el orden especificado. Si los encienda siguiendo un orden equivocado se arriesga a provocar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces y otros aparatos.*

Encender la unidad.

1. **Baje al mínimo el nivel de volumen del equipo conectado al CDX-1**
2. **Deslice el fader MASTER totalmente hacia abajo.**
3. **Encienda los aparatos conectados a los jacks INPUT.**
4. **Pulse el interruptor POWER para encender el CDX-1.**

   Después de varios segundos el CDX-1 se iniciará normalmente y se mostrará la pantalla post-fader (Post).



5. **Encienda los aparatos conectados a los jacks OUTPUT.**
6. **Suba el volumen del equipo conectado al CDX-1 hasta el nivel adecuado.**



- Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario que pase un breve intervalo (unos segundos) desde que se enciende el aparato hasta que la unidad funciona con normalidad.
- Tenga cuidado de que el adaptador de corriente no se desconecta mientras el CDX-1 está en funcionamiento. Si se desconecta, los datos que ha grabado pueden destruirse.
- · Las explicaciones de este manual incluyen figuras que ilustran lo que normalmente se muestra en pantalla. Tenga en cuenta, no obstante, que su unidad puede incorporar una nueva versión del sistema (por ejemplo, que incluya nuevos sonidos); por eso puede serlo que lo que vea en su pantalla no corresponda siempre con lo que se muestra en el manual.
- · El interruptor POWER puede ser que no funcione correctamente después de que haya conectado el adaptador AC al CDX-1. En este caso, pruebe de encender al aparato de nuevo al cabo de unos segundos.

Apagar la unidad



● **Para apagar el CDX-1 debe utilizar el interruptor POWER y no desenchufar el adaptador AC de la toma de corriente ni desconectar el jack AC ADAPTOR.**

❍ Si apaga la unidad sin utilizar el interruptor POWER mientras la unidad de CD-RW interna está funcionando puede provocar un mal funcionamiento en la unidad de CD-RW.

❍ Si deja de llegar corriente al CDX-1 debido a un fallo inesperado en el suministro eléctrico o a otra causa, evite mover el CDX-1 y vuelva a encender el aparato cuando se restablezca el suministro eléctrico.

❍ El CDX-1 guarda algunos parámetros como ajustes de sistema cuando se apaga la unidad. Por esta razón, si lo que hace es desconectar el adaptador de corriente sin utilizar el interruptor POWER, los ajustes del mezclador, los datos de patch de efectos y los datos de muestras no guardados se perderán. Tenga cuidado.

1. **Apague los aparatos conectados al CDX-1 siguiendo el orden inverso con el que los encendió (p. 33).**

2. **Pulse el interruptor POWER.**

   En la pantalla se muestra el mensaje "Shutdown?" ("¿Apagar?").



3. **Si está listo para apagar el CDX-1, pulse [YES/ENTER].**



   El aparato se apagará.

   Pulse [NO/EXIT] y se cancelará el proceso de apagar el CDX-1.

MEMO

Una vez haya apagado el aparato, los pads/secuencias de la memoria interna se perderán. Si desea conservar los pads/secuencias, debe guardarlos en un CD-RW antes de apagar el CDX-1. ? "Guardar Pads/Secuencias" (p. 67).

● Si en pantalla se muestra "You lose PAD/SEQ by shutdown. Sure?"

Si hay cualquier pad/secuencia en la memoria interna del CDX-1, cuando vaya a apagar el aparato se mostrará el mensaje "You lose PAD/SEQ by shutdown. Sure?" ("Perderá los pads/secuencias si apaga el aparato. ¿Está seguro?").

1. **Si está listo para apagar el CDX-1, pulse [YES/ENTER].**

   El aparato se apagará.

* *Si hay un disco CD-RW dentro del CDX-1 se muestra el mensaje "Save SONG before shutdown?". En este caso, lea el procedimiento "Si en pantalla se muestra "Save SONG before shutdown?"" que se muestra a continuación.*

Pulse [NO/EXIT] y se cancelará el proceso de apagar el CDX-1.

● Si en pantalla se muestra "Save SONG before shutdown?"

Cuando hay un disco CD-RW dentro del CDX-1 se muestra en pantalla el mensaje "Save SONG before shutdown?".

1. **Si desea guardar los datos de canción, pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el mensaje "Processing..." y el CDX-1 guarda los ajustes de la Canción (parámetros del mezclador, de efectos, etc.) en el disco CD-RW. Cuando se han terminado de guardar los ajustes el aparato se apaga.

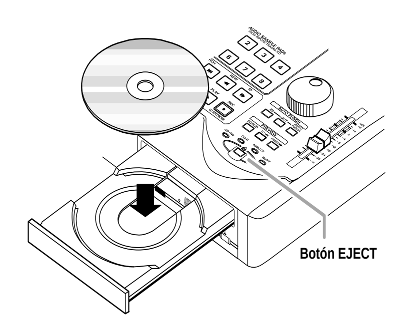
   Si pulsa [NO/EXIT] el CDX-1 se apagará sin que se guarden los datos. Todos los ajustes (del mezclador, de efectos, etc.) que se hayan hecho después de insertar el CD-RW se perderán.



Este mensaje se muestra incluso si no ha cambiado los ajustes de la Canción.

Insertar/retirar un disco

Insertar un disco





Si transporta el CDX-1 con un CD insertado en su bandeja de carga, puede dañar el CD o la unidad de CD. Antes de mover o transportar el CDX-1 debe retirar el CD de la bandeja de carga.

1. **Pulse el botón EJECT.**
   La bandeja de carga del disco se abrirá.
2. **Coloque el disco en la bandeja de carga.**
3. **Vuelva a pulsar el botón EJECT.**
   La bandeja se cerrará.
   La bandeja también se cerrará si presiona ligeramente la parte frontal de la bandeja de carga.

Montar el disco

El CDX-1 realiza las siguientes operaciones cuando monta un disco.

- Inspecciona el CD-RW para mejorar la precisión de la escritura.
- Optimiza la unidad de CD-RW.
- Carga varios datos como, por ejemplo, archivos de audio

Así pues, se requiere cierto tiempo para montar la carga de ciertos discos. La duración para montar un disco varía dependiendo de la cantidad de datos de Pad / Secuencia. La operación de montar los discos sin incluir los datos de Pad / Secuencia se completa en aproximadamente unos 3 minutos. Como mucho, montar un disco dura aproximadamente unos 8 minutos.

Retirar un disco

1. **Pulse el botón EJECT.**

   La bandeja de carga del disco se abrirá.

   * *Si hay un disco CD-RW dentro del CDX-1 se muestra el mensaje “Save SONG before eject?”. En este caso, lea el procedimiento “Si en pantalla se muestra “Save SONG before eject?”” que se muestra a continuación.*

2. **Retire el disco de la bandeja de carga.**

3. **Vuelva a pulsar el botón EJECT.**

   La bandeja se cerrará.

   La bandeja también se cerrará si presiona ligeramente la parte frontal de la bandeja de carga.

● Si en pantalla se muestra “Save SONG before eject?”

Cuando hay un disco CD-RW dentro del CDX-1 se muestra en pantalla el mensaje “Save SONG before eject?”.

1. **Si desea guardar los datos de canción, pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el mensaje “Processing...” y el CDX-1 guarda los ajustes de la Canción (parámetros del mezclador, de efectos, etc.) en el disco CD-RW. Cuando se han terminado de guardar los ajustes se abre la bandeja de carga.

   Si pulsa [NO/EXIT] se muestra el mensaje “Eject disc? (not saved)” (“¿Retirar disco? (no guardado)”).

   Si pulsa [YES/ENTER]:

   La bandeja de carga del disco se abrirá sin guardar los datos. Todos los ajustes (del mezclador, de efectos, etc.) que se hayan hecho después de insertar el CD-RW se perderán.

   Si pulsa [NO/EXIT]:

   Se cancelará la operación de retirar el disco.

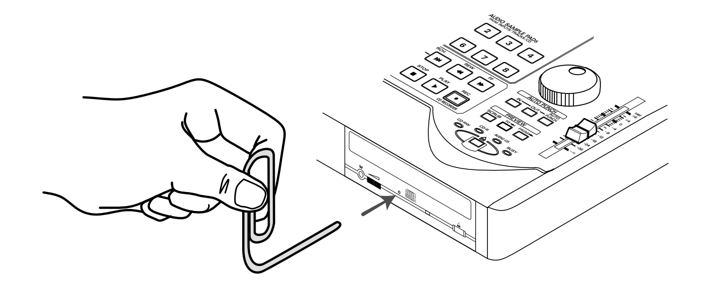
Si la bandeja de carga no se abre

Si el aparato está apagado y el disco aún está en la unidad (debido, por ejemplo, a un fallo en el suministro eléctrico), la bandeja de carga no se puede abrir pulsando el botón EJECT. En este caso puede insertar un trozo de alambre para forzar que se abra la bandeja de carga del disco.

1. **Apague el CDX-1.**

2. **Inserte un objeto fino como, por ejemplo, un alambre, en el agujero de emergencia para retirar el disco.**

   La bandeja de carga se abrirá.



Cambiar entre las diferentes pantallas básicas

A las pantallas básicas del CDX-1 se accede pulsando [DISPLAY], que está situado debajo de la pantalla. Tal como se describe a continuación, hay cinco pantallas básicas, a través de las cuales puede desplazarse cíclicamente pulsando [DISPLAY].

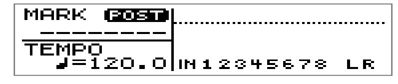
Pantalla CD Player (p. 48)

* *Si el indicador AUDIO CD PLAYER y/o el indicador AUDIO CD RECORDER están iluminados, al pulsar [DISPLAY] se desplazará cíclicamente a través de las pantallas CD Player y Seq Play List.*

Sin embargo, si CD RECORDER [●] parpadea (modo "listo para grabar"), sólo se mostrarán las pantallas CD Recorder.

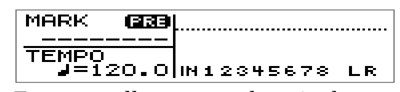
Las pantallas básicas

Pantalla post-fader (medidor de nivel)



Esta pantalla muestra los niveles después de que las señales hayan pasado a través de los faders de pistas de audio (post-fader). Durante la grabación multi-pistas (p. 111), los medidores indican los niveles de grabación de esas pistas.

Pantalla Pre-fader (medidor de nivel)



Esta pantalla muestra los niveles antes de que las señales hayan pasado a través de los faders de pistas de audio (pre-fader). Utilice la pantalla Pre-fader cuando desee comprobar los niveles de entrada.

Pantalla Big Time

Se muestra la posición actual de la canción en caracteres grandes utilizando la totalidad de la pantalla. Las unidades en que se indica pueden cambiarse: o bien "Compases / Tiempos de compás / Clics" o bien "Horas / Minutos / Segundos / Frames".

→ Consulte "Cambiar la pantalla de tiempo-pantalla Big Time" (p. 38)

Pantalla Seq Play List



En esta pantalla se muestra el estado de la secuencia (p. 86). La posición y la duración de las barras horizontales (rectángulos) indican cómo se organizan las frases en la pista de secuencia.

Pantalla Song Information (cuando se está usando un CD-RW)



Esta pantalla muestra información sobre la canción (disco CD-RW).

→ Consulte "Visualizar información sobre el CD-RW-pantalla Song Information" (p. 39).

Si está confundido acerca de las operaciones o de las pantallas-Volver a la pantalla básica

Mientras aún no esté familiarizado con las operaciones, puede llegar a una pantalla que no reconoce. Si esto ocurre, puede pulsar [DISPLAY] para volver a una de las pantallas básicas (la última que ha seleccionado). (Consulte “Las pantallas básicas” en la página anterior.)

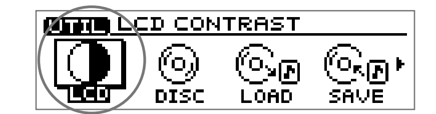
Ajustar el brillo de la pantalla-Contrast

El contraste de la pantalla cambiará dependiendo del ángulo de visión y de la temperatura. Si tiene dificultades para leer la pantalla, utilice el procedimiento siguiente para ajustar el contraste.



Si mantiene pulsado [UTILITY] y hace girar el dial TIME / VALUE cambiará el contraste de la pantalla.

1. **Pulse [UTILITY].**
   Se muestran los iconos del Menú.
2. **Asegúrese de que el cursor está situado en el icono LCD Contrast del Menú.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla de ajustes de LCD Contrast.

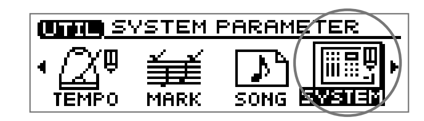


4. **Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el contraste.**
5. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Cambiar la pantalla de tiempo-pantalla Big Time

Las unidades en que se indica el tiempo pueden cambiarse entre “Compases / Tiempos de compás / Clics” y “Horas / Minutos / Segundos / Frames”.

1. **Pulse [UTILITY].**
   Se muestran los iconos del Menú.
2. **Pulse CURSOR [ ] t para seleccionar el icono System.**
3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla de ajustes de System.



4. **Pulse CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta “Time Disp”.**
5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar “TIME CODE” o “MEASURE”.**

● **Time Disp**:

TIME CODE: Muestra “Horas / Minutos / Segundos / Frames”.

00:07:07.24

MEASURE: Muestra “Compases / Tiempos de compás / Clics”.

0214-04-058

6. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Visualizar información sobre el CD-RW-pantalla Song Information

Puede ver información sobre el disco CD-RW (canción) insertado en el CDX-1.

1. Pulse [DISPLAY] para cambiar entre las pantallas básicas.

Se muestra la pantalla Information.



Remain: Muestra la capacidad (tiempo) que queda para editar en minutos / segundos. Cuando está seleccionado el modo Mixdown (p. 131), esta pantalla muestra la capacidad (tiempo) que queda para grabar en la pista de masterización (interna).

SNG: Muestra el nombre del disco CD-RW. → “Ponerle nombre a una canción (CD-RW)” (en la sección inferior de esta página).

Tipos de datos: Indica el tipo de datos que se seleccionó cuando se formateó el CD-RW.

→ “Preparar un CD-RW para utilizarlo-Format” (p. 108)

BNK: Muestra el número y el nombre del banco de pads.

→ “Ponerle nombre a un banco de pad” (p. 55)

MEMO

La capacidad que queda para editar difiere de la capacidad que queda para grabar. Incluso cuando en “Remain” se muestra que aún queda tiempo, el CDX-1 detiene la grabación cuando la capacidad que queda para grabar se acaba. La capacidad varía según el tipo de datos (p. 109).



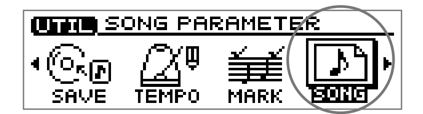
El CDX-1 detiene automáticamente la grabación cuando la capacidad restante para grabar es de 00m00s. Si optimiza el disco, puede aumentar la capacidad que aún queda para grabar. ? “Incrementar el espacio libre de un CD-RW-Optimize Disc” (p. 125)

Ponerle nombre a una canción (CD-RW)

1. Pulse [UTILITY].

Se muestran los iconos del Menú.

2. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Song Parameter.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Song Param.



4. Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de “Name”.

5. Utilice CURSOR para desplazarse hasta la posición del carácter que desee y haga girar el dial TIME/VALUE para introducir los caracteres.

6. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.

Recuperar los ajustes de fábrica del CDX-1-Initialize

Los ajustes actuales del CDX-1 pueden tomar los valores de los ajustes de fábrica (inicializar). Puede inicializar los siguientes parámetros.



Para más detalles sobre cada parámetro y sus valores por defecto, consulte “Lista de parámetros” (p. 200).

● Parámetros Globales

- Parámetros del afinador
- Parámetros del sistema
- Parámetros MIDI
- Parámetros de marcador
- Parámetros del mapa de tempo

● Datos de patch de efectos

Todos los patches del usuario: U001-U1000

● Parámetros del Mezclador

PAN, EQ, DELAY, REVERB, posición de los efectos y balance maestro.

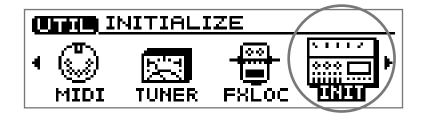
A continuación le explicamos el procedimiento que debe seguir para inicializar los parámetros Globales.

1. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestran los iconos del Menú.

2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Initialize y pulse [YES/ENTER].**

   Se muestran los iconos del Menú

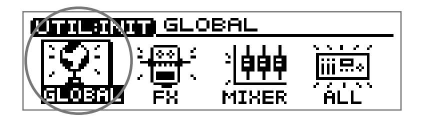




Para inicializar otros parámetros, seleccione en el paso 3 el icono de los parámetros que desea inicializar. Para saber qué significa cada icono del menú Initialize, consulte “Significado de cada icono del menú Initialize” (p. 41).

3. **Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Global y pulse [YES/ENTER].**

   En pantalla se muestra el mensaje “Init Global Parameters OK?” (¿Desea inicializar los parámetros Globales?”).



4. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el mensaje “Are you sure?” (“¿Está seguro?”).

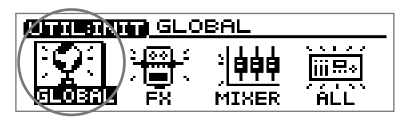
5. **Si desea inicializar los parámetros, pulse [YES/ENTER].**

   Para cancelar la operación, pulse [NO/EXIT].

   Cuando se ha completado la inicialización, el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

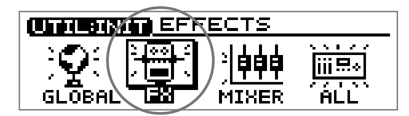
Significado de cada icono del menú Initialize

● Icono Global (parámetros globales) del menú Initialize



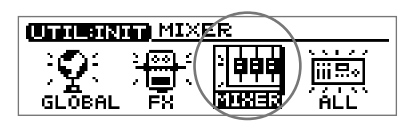
Cuando seleccione este icono, los parámetros Globales (p. 40) recuperarán los ajustes de fábrica.

●Icono FX (patch de efectos) del menú Initialize



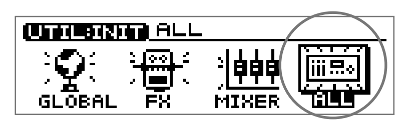
Cuando seleccione este icono, los patches de efectos U001-U100 se inicializarán recuperando los ajustes de fábrica.

● Icono Mixer (parámetros del mezclador) del menú Initialize



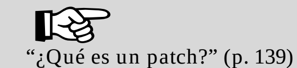
Cuando seleccione este icono, los parámetros del mezclador recuperarán los ajustes de fábrica.

● Icono All (todos los parámetros) del menú Initialize



Cuando seleccione este icono, los parámetros globales, los patches de efectos y los parámetros del mezclador recuperarán los ajustes de fábrica.

El contraste de la pantalla también se inicializará recuperando el valor del ajuste de fábrica.



“¿Qué es un patch?” (p. 139)

MEMO

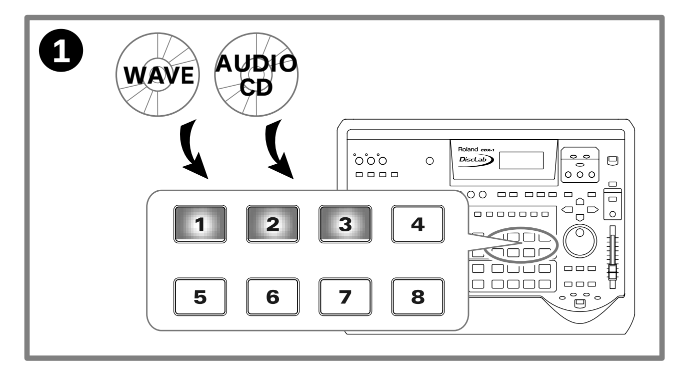
“Parámetros del Mezclador” se refiere a los parámetros que se pueden ajustar en las pantallas a las que se accede pulsando [PAN], [EQ], [DELAY] y [REVERB].

Qué necesita hacer para crear su propio CD

Pasos que hay que seguir para producir un CD propio

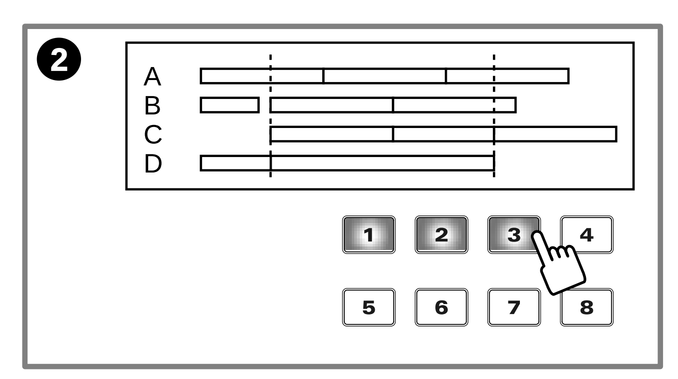
A continuación le ofrecemos una serie de vías diferentes que puede escoger para llevar a cabo los pasos necesarios para crear su propio CD propio utilizando un disco CD-R.

Vía 1



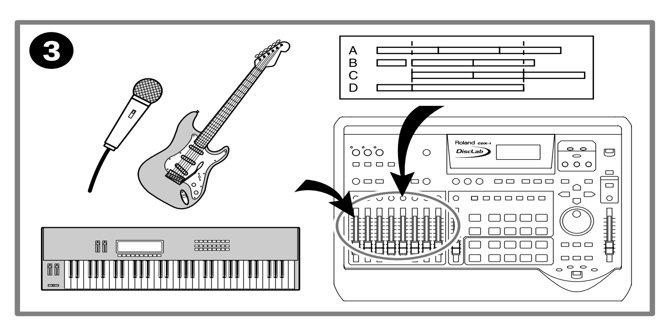
Mostree materiales de audio de un CD de muestreo (grupo de clips de audio) o cargue archivos WAVE de Windows y asigne los sonidos a los pads.

→ “Muestreo en un pad” (p. 56)



Combine a placer los sonidos de pad para crear su canción. Grabe las operaciones de pad en la pista de secuencia.

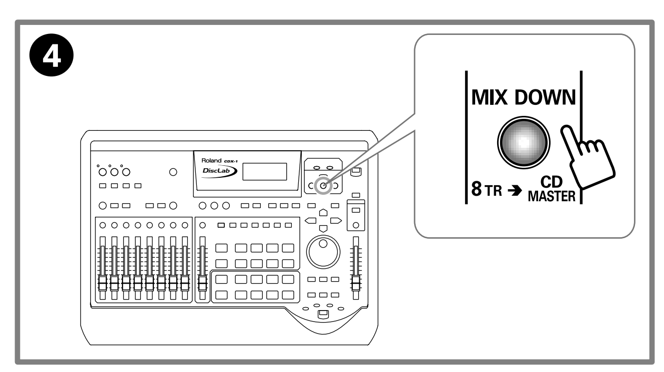
→ “Organizar las muestras de audio para crear una canción-Sequence” (p. 86)



En las pistas de audio grabe los sonidos de los instrumentos conectados al CDX-1 o lo que reproduce la pista de secuencia.

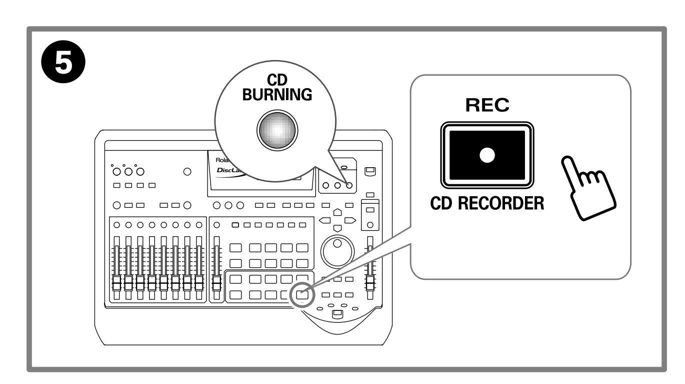
→ “Grabar una Interpretación” (p. 117)

→ “Grabar el sonido de reproducción de secuencia en una pista de audio” (p. 106)



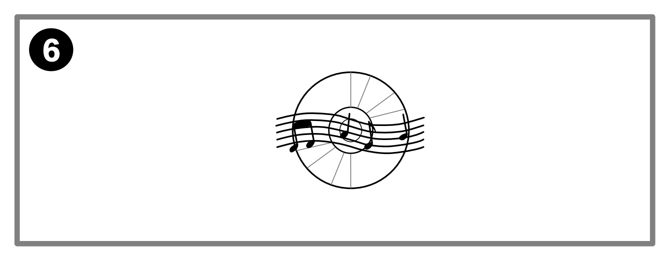
Combine en dos canales estéreo las interpretaciones grabadas en múltiples pistas de audio (mezcla general a dos pistas).

→ “Preparación para escribir en un CD-R-Mixdown” (p. 130)



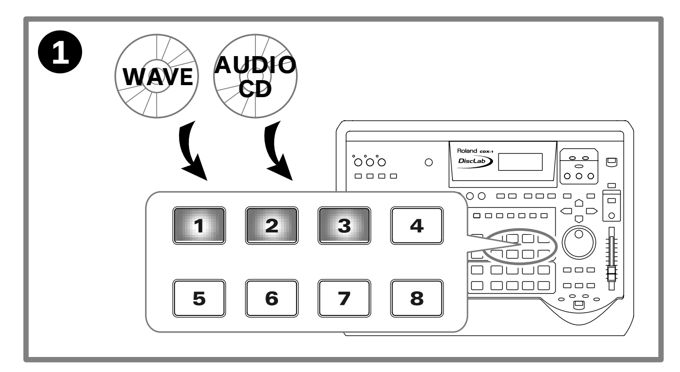
Inserte un disco CD-R y escriba en él los datos de la canción.

→ “Completar su CD propio-CD Burning”



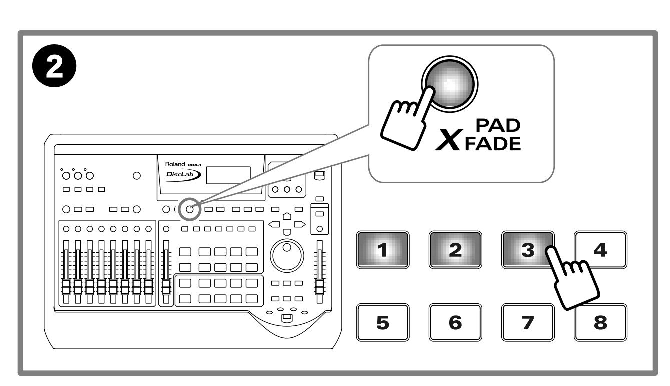
Esto completa la creación de su propio CD de audio.

Vía 2



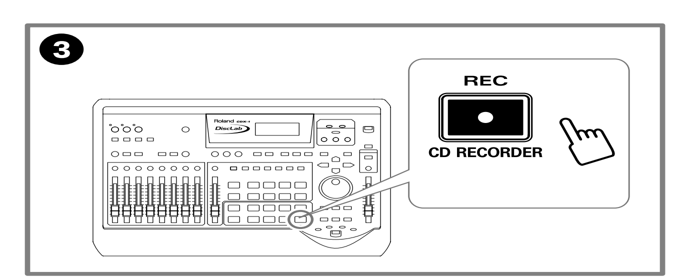
Mostree materiales de audio de un CD de muestreo (grupo de clips de audio) o cargue archivos WAVE de Windows y asigne los sonidos a los pads.

→ "Muestreo en un pad" (p. 56)



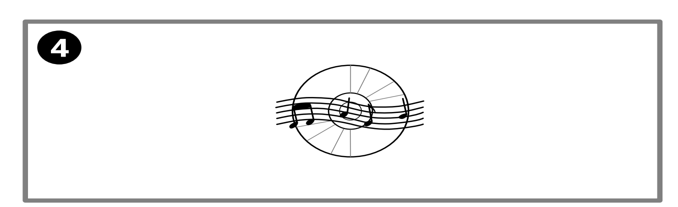
Utilice Pad Xfade para cruzar fundiendo las muestras mientras suenan.

→ "Fundir cruzadamente las muestras del pad que hace sonar-Pad Crossfade" (p. 70)



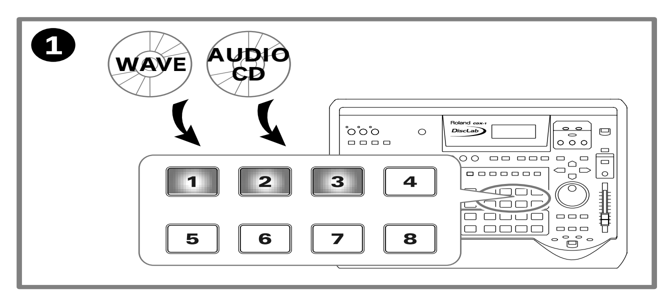
Mientras pulsa los pads para hacer sonar las muestras, grabe los sonidos de reproducción de las muestras directamente en el CD-R.

→ "Grabar muestras que suenan utilizando Pad Crossfade en un CD de audio grabable" (p. 160)



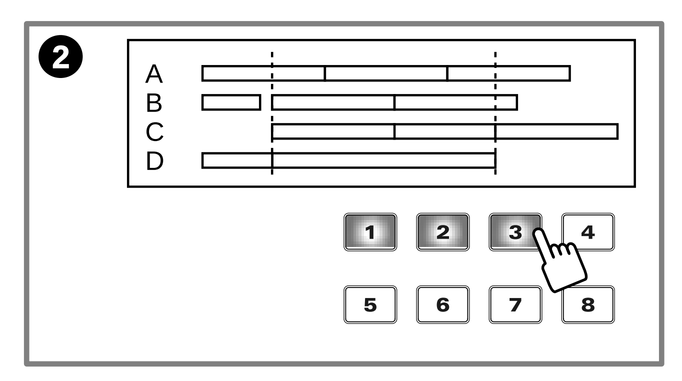
Esto completa la creación de su propio CD de audio.

Vía 3



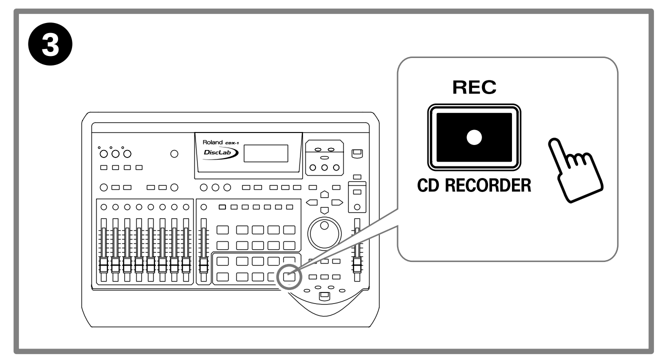
Mostree materiales de audio de un CD de muestreo (grupo de clips de audio) o cargue archivos WAVE de Windows y asigne los sonidos a los pads.

→ "Muestreo en un pad" (p. 56)



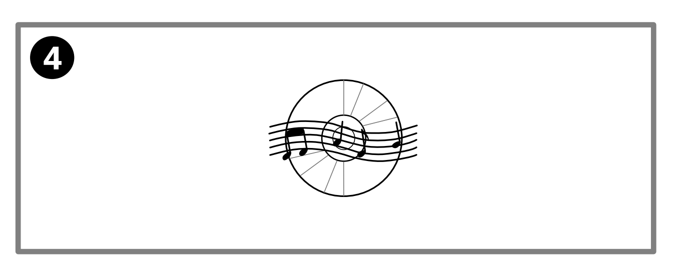
Combine a placer los sonidos de los pads para crear su canción. Grabe las operaciones de pad en la pista de secuencia.

→ "Organizar las muestras de audio para crear una canción-Sequence" (p. 86)



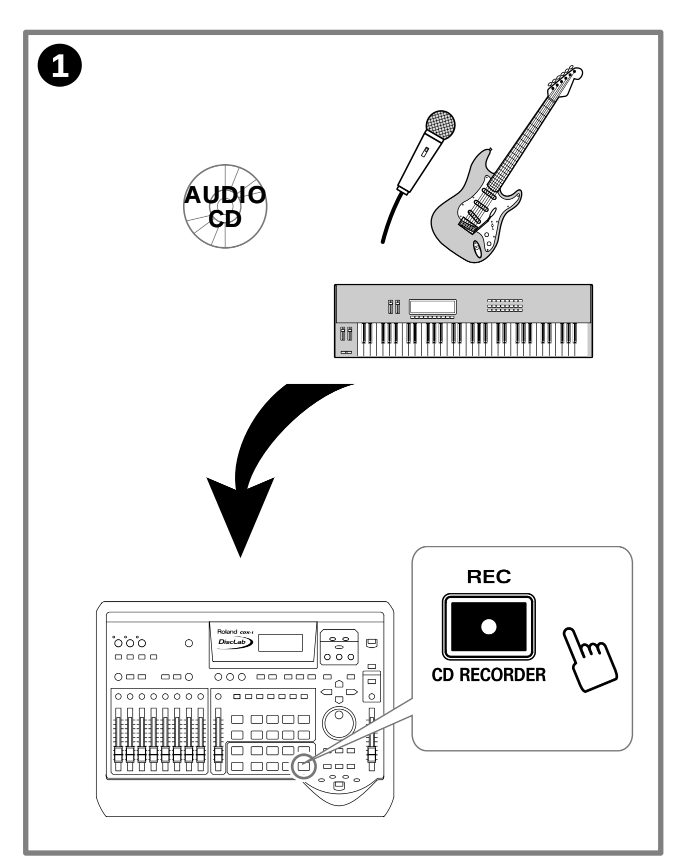
Grabe el sonido de reproducción de la pista de secuencia directamente en el CD-R.

→ "Grabar la reproducción de secuencias en un CD de audio grabable)



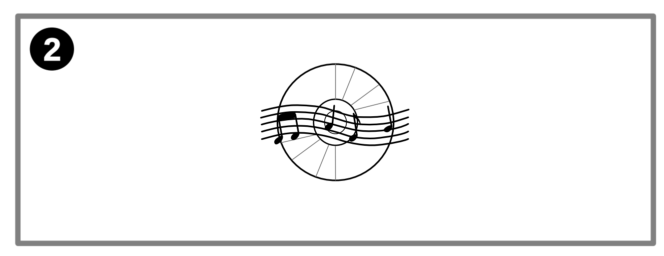
Esto completa la creación de su propio CD de audio.

Vía 4



Grabe fuentes de audio externas directamente en el CD de audio grabable, sin utilizar las pistas de audio.

→ "Grabar en un CD de audio grabable-CD Recorder" (p. 158)



Esto completa la creación de su propio CD de audio.

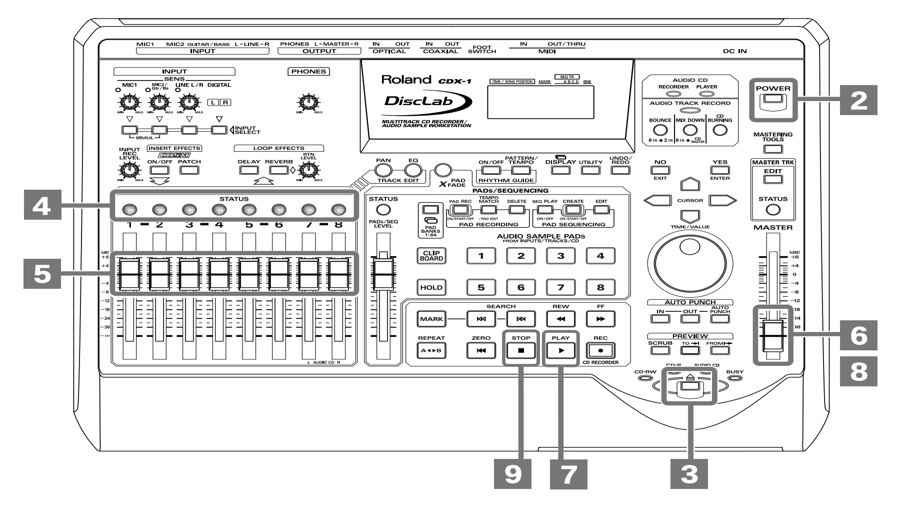
Escuchar el disco de autodemostración

Uno de los discos que incluye el CDX-1 es un disco de autodemostración. A continuación le explicamos cómo puede reproducir el disco de autodemostración y escuchar las canciones de autodemostración.



Queda prohibido por la ley la utilización del disco de autodemostración que se suministra con este producto para un uso que no sea el disfrute personal y privado, sin el permiso correspondiente del tenedor del copyright. Además, estos datos no pueden copiarse ni utilizarse en un segundo trabajo con derechos de copyright sin el correspondiente permiso del tenedor del copyright.

Hacer sonar el disco de autodemostración





NO reproduzca el disco de autodemostración en un reproductor convencional de CD de audio. El nivel de volumen del sonido resultante puede provocar una pérdida de la audición permanente. También puede dañar los altavoces y cualquier otro componente del sistema.

1. **Asegúrese que su sistema de reproducción de audio (es decir, amplificador o auriculares) está conectado correctamente.**
2. **Tal como se describe en “Encender la unidad” (p. 33), encienda el CDX-1.**
3. **Inserte el disco de autodemostración tal como se describe en “Insertar un disco” (p. 35).**
4. **Pulse el botón [STATUS] de las pistas de audio suficientes veces para que se iluminen en verde.**
5. **Ajuste los faders AUDIO TRACK (1-8) a la posición de 0 dB.**
6. **Deslice totalmente hacia abajo el fader MASTER.**
7. **Pulse PLAY [▶].**

   Se reproducirá la canción.
8. **Deslice hacia arriba el fader MASTER para ajustar el volumen.**
9. **Pulse STOP [■].**

   La reproducción se detendrá. Pulse ZERO [|◀◀] y, luego, vuelva a pulsar PLAY [▶ [y la reproducción se iniciará desde el principio de la canción.



“Ajustar el balance del volumen general-Master Balance” (p. 130)

Ajustar el volumen general-fader MASTER

Utilice el fader MASTER para ajustar el volumen general.

El balance estéreo (izquierda / derecha) puede ajustarse con el balance maestro.

Ajustar el volumen de los auriculares

El volumen de los auriculares conectados al jack PHONES se ajusta con el control PHONES.

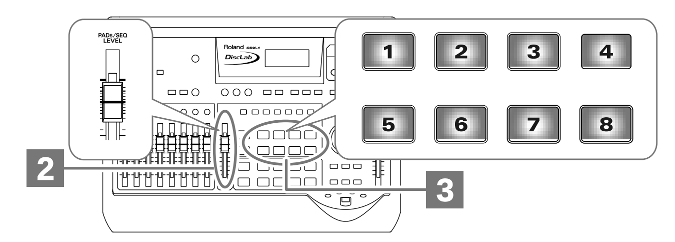
* *Si el fader MASTER está totalmente hacia abajo, no escuchará ningún sonido ni siquiera si aumenta el volumen con el control PHONES*

Ajustar el volumen de cada pista de audio-faders AUDIO TRACK

El volumen de las pistas de audio 1-8 se ajusta con los faders AUDIO TRACK (1-8).

* *Si el indicador del botón [STATUS] de una pista de audio está apagado, no se escuchará ningún sonido sea cual sea la posición del fader AUDIO TRACK. Para reproducir la pista, pulse el botón [STATUS] de las pistas de audio suficientes veces para que se ilumine en verde*

Pulsar los pads para reproducir las muestras de audio



1. Pulse STOP [■] para detener la reproducción de la canción de autodemostración.

Los ocho pads se iluminarán. Los pads que están iluminados contienen muestras de audio (sonidos).

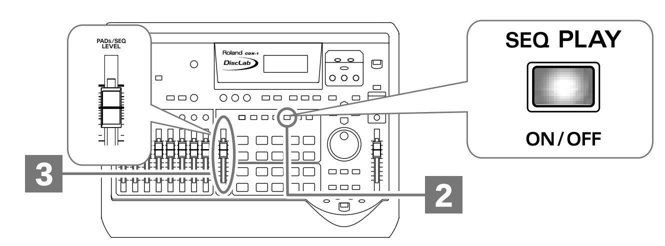
2. Pulse un pad que esté iluminado.

Las muestras de audio de ese pad sonarán. Puede pulsar hasta un máximo de cuatro pads simultáneamente para solapar sus sonidos. Siga adelante y pulse los pads para escuchar los sonidos que contienen.



Si el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio está iluminado en verde, todos los pads se apagarán mientras se reproduzcan las pistas de audio y al pulsar los pads no se producirá ningún sonido. Si apaga el indicador de [STATUS] para un par de pistas, el 1-2, 3-4, 5-6 o 7-8, podrá hacer sonar sonidos de pad. (? “Hacer sonar pads mientras se reproducen pistas de audio” p. 68.)

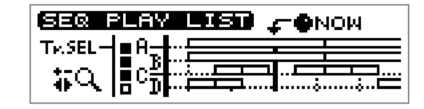
Reproducir la pista de secuencia



1. Pulse STOP [■] para detener la reproducción de la canción de autodemostración

2. Pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY].

[SEQ PLAY] se ilumina y se muestra la pantalla Seq Play List.



3. Pulse PLAY [▶].

Se reproduce la pista de secuencia.

4. Pulse STOP [■].

La reproducción se detiene. Pulse ZERO [|◀◀] y, luego, vuelva a pulsar PLAY [▶] y se iniciará la reproducción desde el principio.



En este momento el indicador del botón [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará (silencio) y se reproducirá la pista de secuencia.

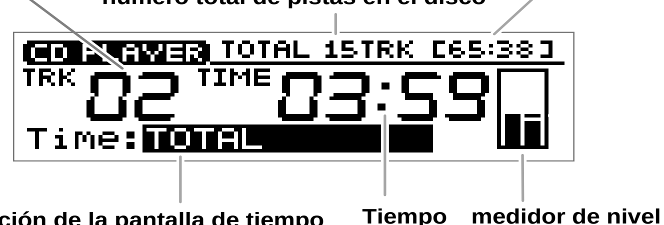
Hacer Sonar un CD de Audio

Cómo hacer sonar un CD de audio-el reproductor de CD

Sobre la pantalla

Pantalla CD Player

Cuando se inserta un CD de audio se muestra la pantalla CD Player.



Cambiar la pantalla de tiempo

Puede seleccionar uno de los cuatro tipos de pantallas de tiempo. Haga girar el dial TIME/VALUE para cambiar la pantalla de tiempo.

● **Time:**

TOTAL: Muestra el tiempo total desde el principio del CD de audio hasta la posición de tiempo actual.

TRACK: Muestra el tiempo total desde el principio de la pista hasta la posición de tiempo actual.

TOTAL REMAIN: Muestra el tiempo que resta desde la posición de tiempo actual hasta el final del CD.

TRACK REMAIN: Muestra el tiempo que resta desde la posición de tiempo actual hasta el final de la pista.

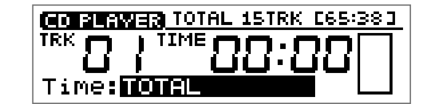
Hacer sonar y detener una canción

A continuación le explicamos cómo puede hacer sonar un CD de audio en el CDX-1.

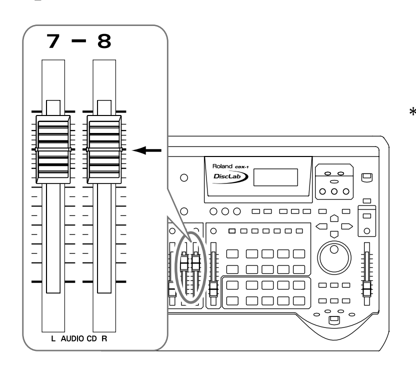
Hacer sonar/detener un CD de audio

1. Inserte un CD de audio tal como se describe en “Insertar un disco” (p. 35).

Se muestra la pantalla CD Player.



2. Desplace el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) hasta aproximadamente los 0 dB.



* *Puede realizar los ajustes necesarios para que el volumen de un CD de audio se ajuste sólo con el fader MASTER, sin utilizar el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8). En este caso el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) no tendrá efecto, por lo que el paso 2 no será necesario. Para más detalles, consulte “Cambiar la forma de ajustar el volumen del CD de audio“ (p. 52).*

3. Desplace hacia abajo el fader MASTER del CDX-1.

4. Pulse PLAY [▶].

canción se reproduce.

5. Desplace el fader MASTER hacia arriba para ajustar el master.

6. Pulse STOP [■].

La canción se detiene.

MEMO

Puede reproducir un CD de audio en el CDX-1 y mostrear sus frases favoritas del CD. Para más detalles sobre esta operación, consulte “Muestreo de un grupo de clips de audio de un CD de audio insertado en el CDX-1” (p. 57).).



Si [SEQ PLAY] se ilumina, la canción no se reproducirá.

Cambiar la posición de la reproducción

Desplazarse hasta la pista anterior/siguiente

■ Cuando la canción está detenida

Pulse SEARCH [|◁◁] para desplazarse hasta la pista anterior.

Pulse SEARCH [▷▷|] para desplazarse hasta la pista siguiente.

■ Cuando la canción está sonando

Pulse SEARCH [|◁◁] para desplazarse hasta el principio de la pista que está sonando en ese momento.

Pulse SEARCH [▷▷|] para desplazarse hasta la pista siguiente.

Para volver al principio de un CD de audio

Pulse ZERO |◀◀] para desplazarse hasta el principio (Pista 1) de un CD de audio.

Rebobinado/avance rápido

■ Rebobinado

Mientras mantenga pulsado REW |◀◀] la canción se rebobinará.

■ Avance rápido

Mientras mantenga pulsado FF [▶▶] la canción avanzará rápidamente.

* *Estas operaciones pueden utilizarse independientemente de que la canción esté detenida o esté sonando.*

Hacer sonar de forma repetida una región específica-función Repeat

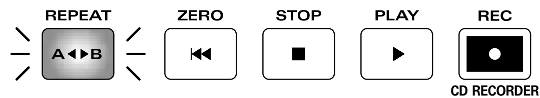
Puede especificar una región que desee escuchar, y escucharla repetidas veces.

Registrar la región que desea repetir

1. **Utilice REW [◀◀] / FF [▶▶] para desplazarse hasta la posición en la que desea iniciar la repetición.**

2. **Pulse REPEAT [A◀▶B].**

   REPEAT **[A◀▶B].** se iluminará, indicando que la posición actual se ha registrado como el punto de inicio de la repetición (A).

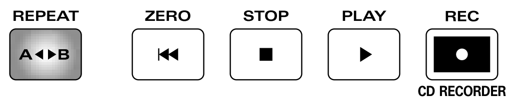


   Si desea volver a registrar otro punto, puede cancelar la posición ya registrada pulsando REPEAT [A◀▶B]cuando la posición actual sea la misma que la del punto de inicio de la repetición (A). Si la posición actual está más allá del punto de inicio de la repetición (A), pulse dos veces REPEAT [A◀▶B] para cancelar el punto registrado.

3. **Utilice REW [◀◀] / FF [▶▶] para desplazarse hasta la posición en la que desea que se detenga a repetición.**

4. **Pulse REPEAT [A◀▶B].**

   REPEAT [A◀▶B] se iluminará, indicando que la posición actual se ha registrado como el punto final de la repetición (B).



   Si desea volver a registrar otro punto, puede cancelar la posición ya registrada pulsando REPEAT [A◀▶B]. Luego, vuelva a registrar otro punto desde el punto de inicio de la repetición (A).

5. **Cuando pulse PLAY [▶] se reproducirá repetidamente la región entre los puntos (A) y (B) que ha registrado.**



Al menos debe de haber un segundo entre el punto de inicio de la repetición (A) y el punto final de la repetición (B). No es posible ajustar el punto final a menos de un segundo del punto de inicio.

HINT

Especificar la región que desea repetir

Puede especificar la región que desea repetir mientras la canción está sonando. Para hacerlo, utilice el procedimiento siguiente.

1. **Pulse PLAY [[▶] para hacer sonar la canción.**

2. **Cuando llegue al punto en el que quiere iniciar la repetición, pulse REPEAT [A◀▶B].**

   REPEAT [A B] se iluminará, indicando que se ha registrado el punto de inicio de la repetición (A).

3. **Cuando llegue al punto en el que quiere detener la repetición, pulse REPEAT [[A◀▶B].**

   REPEAT [A B] se iluminará, indicando que se ha registrado el punto final de la repetición (B). Cuando ya se ha registrado el punto final (B), la región entre los puntos (A) y (B) se reproduce repetidamente.

Cancelar la región que desea repetir

1. Cuando REPEAT [A◀▶B] esté iluminado, pulse REPEAT [A◀▶B].

El indicador de REPEAT [A◀▶B]se apagará. La función Repeat se cancelará y los puntos de inicio (A) y final (B) que registró serán barridos

Cambiar la forma de ajustar el volumen del CD de audio

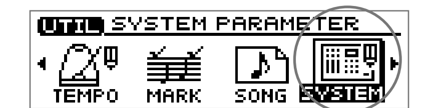
Con los ajustes de fábrica, el volumen del CD de audio se ajusta con el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) y el fader MASTER. Si desea ajustar el volumen del CD de audio utilizando sólo el fader MASTER (sin utilizar el fader AUDIO CD), utilice el procedimiento siguiente para cambiar los ajustes.

1. Pulse [UTILITY].

Se muestran los iconos del Menú.

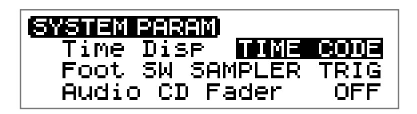
.

2. Pulse CURSOR [▷] para seleccionar el icono System.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla de ajustes de System.



4. Pulse CURSOR [▽] para desplazar el cursor hasta "Audio CD Fader".

5. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar "OFF".

● **Fader Audio CD :**

Activa/desactiva el CD de audio cuando se hace sonar un CD.

ON: Se utilizan el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) y el fader MASTER.

OFF: El volumen sólo se ajusta con el fader MASTER.

6. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.

MEMO

Si desea hacer sonar los pads mientras escucha un CD de audio (p. 68), resulta conveniente realizar los ajustes para que el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) ajuste el volumen, ya que esto le permitirá ajustar el volumen del pad y el volumen del CD de audio de forma separada.

Reunir material de audio

Grabar un sonido en un pad-Muestreo

¿Qué es el muestreo?

Con el término **"muestreo"** se designa el proceso por el que fuentes de audio como, por ejemplo, instrumentos o voces, pueden grabarse digitalmente. En el CDX-1 las fuentes de audio que mostree haciendo sonar un instrumento o cortando una parte de una interpretación ya existente reciben el nombre de **muestras de audio** (o simplemente "muestras").

Hoy en día, el método de crear música reproduciendo repetidamente materiales mostreados (muestras) y utilizando un secuenciador para combinar a placer esas muestras se ha convertido en uno de los métodos utilizados más habitualmente. Como el CDX-1 incorpora una función de secuenciador (p. 86), puede organizar a placer las muestras para crear una canción.

Por ejemplo, puede empezar mostreando su patrón de percusión o de bajo favoritos. Luego puede modificar el tempo de estas muestras y utilizar efectos para cambiar el carácter del sonido mientras crea un nuevo acompañamiento. Por último, puede superponer interpretaciones instrumentales o de voz para crear una nueva canción.

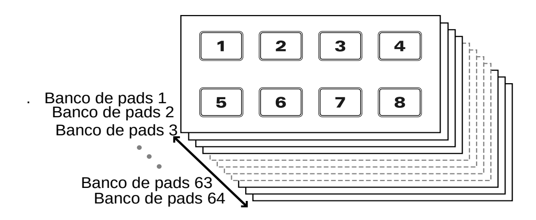
Este método de producción musical a través del muestreo tuvo su origen en el hip-hop y la música house, pero hoy en día su utilización se ha extendido a todos los tipos de música popular.

Pads y bancos

Ocho pads y 64 bancos de pads

Los botones del panel con números del 1 al 8 son **pads**. Las muestras pueden asignarse a estos pads y, luego, hacerse sonar.

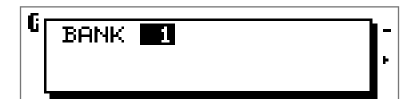
Un conjunto de ocho muestras asignadas al panel es lo que se llama un banco de pads. Cambiando los **bancos de pads** puede utilizar hasta 512 muestras (64 bancos de pads x 8 pads).



Cambiar el banco de pads

1. **Pulse [PAD BANKS].**

   Se muestra la pantalla de bancos de pads Pad Bank.



2. **Seleccione el banco de pads (1-64) haciendo girar el dial TIME/VALUE.**

   Llegados a este punto, el pad en el que se ha grabado una muestra se ilumina. Mientras hace girar el dial TIME / VALUE puede comprobar si hay una muestra o no.

3. **Pulse [YES/ENTER].**

   El banco de pads cambiará.

MEMO

En el paso 2 puede pulsar uno de los pads del 1 al 8 para seleccionar los bancos de pads del 1 al 8.

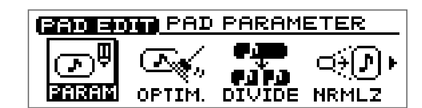
Ponerle nombre a un banco de pad

A cada uno de los 64 bancos de pads puede ponerle un nombre de hasta 10 caracteres. Si ha asignado nombres a los bancos de pads le será más fácil seleccionar el banco deseado.

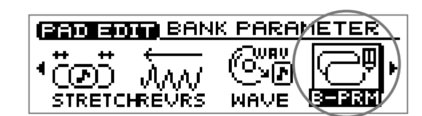
Para mayor claridad quizás quiera utilizar nombres de bancos de pads como los de los ejemplos siguientes.

- Tipos de muestras
  Ejemplos: “BuclePerc1”, “Voz Hombre”, etc.
- Fechas en las que realizó las muestras
  Ejemplos: “1 Enero 01”, “5/12 9:30h”

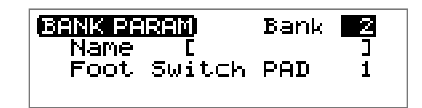
1. **Seleccione el banco de pads al que desea asignar un nombre (consulte la sección anterior).**
2. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**
   Si no, puede pulsar [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].
   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



3. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Bank Parameter.**



4. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Bank Param.



5. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Name”.**
6. **Utilice CURSOR [ ] [ ] para desplazarse hasta la posición del carácter que desee y, luego, haga girar el dial TIME/VALUE para introducir el carácter que desee.**
7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Muestreo en un pad

Muestreo de un sonido externo

Como ejemplo, le explicaremos cómo conectar un sintetizador y mostrearlo.

.

1. **Conecte su sintetizador al CDX-1 tal como se describe en "Conectar equipo periférico" (p. 32) y, luego, pulse INPUT SELECT [LINE L/R].**

   INPUT SELECT [LINE L / R] se ilumina.

2. **Haga girar el control INPUT SENS para ajustar la sensibilidad de entrada.**

   Ajuste el control INPUT SENS a un nivel tan alto como sea posible sin que el indicador de picos se ilumine cuando haga sonar el sintetizador con fuerza.

3. **Pulse PAD RECORDING [PAD REC].**

   El indicador de [PAD REC] empieza a parpadear y se muestra la pantalla Sampling.

   El pad sin utilizar con el número más bajo se seleccionará automáticamente como el destino del muestreo y empezará a parpadear

4. **Haga girar el control INPUT REC LEVEL para ajustar el nivel de forma que el medidor de nivel se desplace tanto como sea posible sin sobrepasar la línea de puntos de la parte superior.**

* *Si utiliza el control INPUT REC LEVEL para disminuir el volumen de la fuente de entrada, el sonido se mostrará en el pad con un nivel de volumen bajo. Esto significa que, cuando aumente el volumen del pad para su reproducción, pueden escucharse más ruidos que interfieran en el sonido.*

El medidor se desplaza hasta el nivel máximo posible sin sobrepasar el límite representado por la línea de puntos .



5. **Si es necesario, pulse un pad para cambiar el destino del muestreo.**

* *Si el pad especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra "Overwrite?" ("¿Sobreescribir?"). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si desea conservar la muestra, especifique un pad diferente que esté sin utilizar. Si es necesario, pulse [PAD BANKS] para cambiar el banco de pads (➔ "Cambiar el banco de pads"; p. 54).*

6. **En el momento adecuado de la interpretación, pulse [PAD REC].**

   En pantalla se mostrará "NOW RECORDING..." ("Grabando") y se iniciará el muestreo.

7. **Cuando se haya completado el muestreo, pulse [PAD REC].**

   Cuando se ha completado el muestreo vuelve a mostrarse la pantalla básica.

MEMO

- Para más detalles sobre qué jack debe utilizar para las conexiones y sobre los botones INPUT SELECT, consulte "Descripciones de Panel: Panel Posterior" (p. 30) y "Descripciones de Panel: Sección INPUT" (p. 21).

  Si hay un reproductor de CD u otro aparato conectado digitalmente, no es necesario ajustar el nivel (pasos 2-4 del procedimiento). Para más detalles sobre las conexiones digitales, consulte "Conexión con un aparato de audio digital" (p. 146).

  Utilice el fader MASTER para ajustar la monitorización del volumen del sintetizador. Si está monitorizando a través de los auriculares, utilice el fader MASTER y el control PHONES para ajustar el volumen a un nivel confortable.



Para más detalles sobre los ajustes en la pantalla Sampling, consulte "Realizar ajustes en la pantalla Sampling" (p. 60).



Con los efectos internos del CDX-1 puede realizar muestreos mientras añade cualquiera de los efectos internos a la fuente de entrada. "Utilizar los efectos de inserción" (p. 139), "Utilizar los efectos de bucle" (p. 143).

MEMO

Si desea volver a hacerlo otra vez, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 6.

Muestreo de un grupo de clips de audio de un CD de audio insertado en el CDX-1

A continuación le explicamos cómo puede mostrear materiales de audio de un grupo de clips de audio de un CD (libres de derechos de copyright) insertado en el CDX-1.

1. Inserte el CD de clips de audio en el CDX-1.

2. Pulse PAD RECORDING [PAD REC].

El indicador de [PAD REC] empieza a parpadear y se muestra la pantalla Sampling.



El pad sin utilizar con el número más bajo se seleccionará automáticamente como el destino del muestreo y empezará a parpadear.

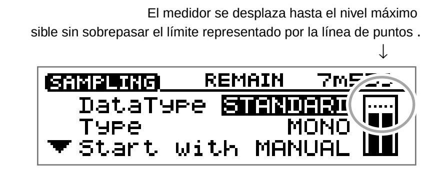
3. Si es necesario, pulse un pad para cambiar el destino del muestreo.

* *Si el pad especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra "Overwrite?" ("¿Sobreescribir?"). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si desea conservar la muestra, especifique un pad diferente que esté sin utilizar. Si es necesario, pulse [PAD BANKS] para cambiar el banco de pads (? "Cambiar el banco de pads"; p. 54).*

4. Pulse PLAY [▶] para reproducir el CD de audio, utilice el fader MASTER para ajustar el nivel de grabación de forma que el medidor de nivel se desplace tanto como sea posible sin sobrepasar la línea de puntos de la parte superior.

* *Si utiliza el fader MASTER para disminuir el volumen del reproductor de CD, el sonido se mostreará en el pad con un nivel de volumen bajo. Esto significa que, cuando aumente el volumen del pad para su reproducción, pueden escucharse más ruidos que interfieran en el sonido.*

El medidor se desplaza hasta el nivel máximo sible sin sobrepasar el límite representado por la línea de puntos .



5. Cuando haya ajustado el volumen, pulse STOP [■].

6. Pulse PLAY [▶] para reproducir el CD de audio y en el momento apropiado pulse [PAD REC].

En la pantalla se muestra "NOW RECORDING..." ("Grabando") y se inicia el muestreo.

7. Cuando se haya completado el muestreo, pulse [PAD REC].

Cuando se ha completado el muestreo vuelve a mostrarse la pantalla CD Player.

8. Pulse [■] para detener la grabación del CD de audio.



Para más detalles sobre los ajustes en la pantalla Sampling, consulte "Realizar ajustes en la pantalla Sampling" (p. 60).

NOTE

Si realiza ajustes para que el volumen de un CD de audio se ajuste con el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) (p. 52), utilice también el fader AUDIO CD (fader AUDIO TRACK 7/8) para ajustar el nivel de grabación.



Si en la pantalla Sampling ajusta "Start with" a "[▶]", el muestreo empezará cuando pulse PLAY [▶]. (p. 61)

MEMO

Si desea volver a hacerlo otra vez, pulse [UNDO/REDO] (p. 136) después del paso 7.

Cargar un archivo WAVE de Windows

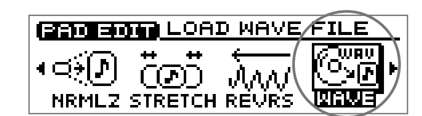
Algunas colecciones de clips de audio en CD disponibles comercialmente para el muestreo (libres de derechos de copyright) y diseñadas para utilizarse en la producción de música son CD mixtos que guardan tanto archivos de audio como archivos WAVE. El CDX-1 le permite cargar estos archivos WAVE y asignarlos a los pads.

Archivo WAVE (p. 199)

1. **Inserte un CD mixto (AUDIO+WAVE) tal como se describe en “Insertar un disco” (p. 35).**
2. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

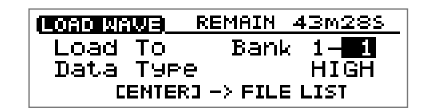
   Si no, puede pulsar [TEMPO MATCH] y, luego, pulsar CURSOR [ ]. Se mostrará el menú Pad Edit en forma de iconos.

3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono WAVE (carga de archivos WAVE).**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Load Wave.



5. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de “Load To”, pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad y especifique el pad al que se asignará la nueva muestra que se está cargando.**

   Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el número de banco de pad. Para ajustar el número de pad, pulse un pad o haga girar el dial TIME/VALUE.

6. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Data Type” y haga girar el dial TIME VALUE para seleccionar el tipo de dato.**
7. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de lista de archivos .





En caso de que no pueda leerse el nombre de los archivos o de las carpetas, en la pantalla se mostrará “_____.”

* * Si el pad especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si desea conservar la muestra, pulse [NO/EXIT] para volver a la pantalla Load Wave y, luego, especifique un pad diferente que esté sin utilizar. Si es necesario, pulse [PAD BANKS] para cambiar el banco de pads (“Cambiar el banco de pads”; p. 54).)

8. **Pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar el archivo que desee cargar.**

   Si desea ver el contenido de una carpeta, seleccione la carpeta y pulse [YES/ENTER].

   Si pulsa PLAY [▶] se inicia la reproducción del archivo WAVE seleccionado. Cuando ha terminado la reproducción se muestra el mensaje “Convert are you sure?” (“¿Desea convertirlo?”), en el que se le pregunta si desea cargar el archivo. Si desea cargarlo, vea el paso 9.

   Pulse [NO/EXIT] y volverá a mostrarse la pantalla de lista de archivos.



Para cerrar la carpeta, pulse “PARENT DIRECTORY” y pulse [YES/ENTER].



9. **Pulse [YES/ENTER].**

   En cuanto en la pantalla se muestre el mensaje “Completed” el archivo WAVE se habrá asignado al pad.

10. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Utilizar fuentes de audio gratuitas de Internet

Si tiene un ordenador que puede conectarse a Internet y una unidad de CD-R podrá cargar fuentes de audio gratuitas (archivos WAVE de Windows) desde Internet.

1. **Conéctese a Internet y descargue los archivos WAVE de Windows que desee.**
2. **Utilice una unidad de CD-R conectada a su ordenador o instalada en él para escribir en un disco CD-R los archivos WAVE de Windows descargados de Internet.**
3. **Inserte el CD-R del paso anterior en el CDX-1.**
4. **Siga el procedimiento descrito en los pasos 2-10 de “Cargar un archivo WAVE de Windows”.**



El CDX-1 no puede grabar un CD-R estando conectado directamente al ordenador personal.

Realizar ajustes en la pantalla Sampling

La pantalla Sampling se muestra en el paso 3 de “Muestreo de un sonido externo” (p. 56) o en el paso 2 de “Muestreo de un grupo de clips de audio de un CD de audio insertado en el CDX-1” (p. 57). Cuando sea necesario realice ajustes para los diversos elementos de la pantalla Sampling para modificar los ajustes del muestreo.

Seleccionar la calidad de audio y el tiempo de muestreo adecuado para el material-Data Type

Puede ajustar el tipo de datos que desea cada vez que mostree. Esto le permite seleccionar la calidad de audio y el tiempo de grabación adecuados para el material de audio que esté mostreando.

MEMO

En la grabación multi-pistas seleccionará el tipo de datos cuando formatee el disco CD-RW (p. 108).

1. Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de “Data Type”.



2. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de datos.

● **Data Type**

HIGH: De los cuatro tipos disponibles, este es el que permite la grabación de mejor calidad.

STANDARD: Este tipo mantiene una alta calidad de grabación a la vez que permite más tiempo de grabación que el tipo “HIGH”. Normalmente, seleccione este tipo.

LONG1: Este tipo permite una grabación más larga que el tipo “STANDARD”. Resulta adecuado para grabar interpretaciones en directo.

LONG2: De los cuatro tipos es el que permite más tiempo de grabación.

Tipo de datos y tiempo de muestreo

Si limita su selección a un tipo de datos, el tiempo de muestreo disponible será el siguiente.

Tipo de Datos	Tiempo de Muestreo	
	Con Memoria Estándar	Memoria Ampliada
HIGH	5 minutos	43 minutos
STANDARD	7 minutos	58 minutos
LONG1	9 minutos	69 minutos
LONG2	11minutos	87 minutos

* *Los tiempos de muestreo anteriores son aproximados para cuando sólo se utiliza un tipo de datos. El tipo de datos puede ajustarse separadamente cuando se graba cada muestra y, entonces, el tiempo de muestreo será diferente si coexisten diferentes tipos de datos.*

Especificar si el sonido será monoaural o estéreo-Type

Puede especificar si el sonido será mostreado en mono o en estéreo.

1. Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Type”.



2. Turn the TIME/VALUE dial to select “STEREO” or “MONO.”

MEMO

El muestreo en mono sólo requiere la mitad de la memoria que el muestreo en estéreo. Sin embargo, esto no afecta al número de muestras que pueden hacerse sonar simultáneamente. (“Hacer sonar muestras simultáneamente”; p. 68.)

Iniciar automáticamente el muestreo cuando entra el sonido-Start with

Con los ajustes de fábrica el muestreo empezará manualmente (cuando pulse [PAD REC]). Puede cambiar este ajuste para que el muestreo empiece automáticamente cuando se detecte la entrada de audio

1. Pulse CURSOR [ ]para desplazar el cursor hasta la línea de “Start with”.



2. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar un valor dentro de la gama “LEV.1”-“LEV.8”.

El valor 1-8 especifica el volumen con el que se inicia el muestreo (1 es el mínimo).

El nivel especificado se indica con un pequeño símbolo ( ) a ambos lados del medidor de nivel (pantalla Sampling).

Es mejor ajustarlo mientras están sonando los sonidos y se observa el movimiento del medidor de nivel.



3. Prepare la fuente de audio para el muestreo de forma que pueda hacerse sonar inmediatamente.

4. Pulse [PAD REC].

En la pantalla se indica “WAITING TRIGGER...” y el CDX-1 entra en el modo de “listo para mostrear”.

Para cancelar el proceso, pulse [PAD REC].

5. Haga sonar la fuente de audio que desee mostrear.

Cuando se detecta la entrada de audio, en la pantalla se indica “NOW RECORDING...” y se inicia el muestreo.

6. Cuando se haya completado el muestreo, pulse [PAD REC].

Cuando se ha completado el muestreo vuelve a mostrarse la pantalla básica.

Qué hace el ajuste “Start with”

Determina cómo va a empezar el muestreo.

MANUAL: El muestreo puede iniciarse manualmente.

LEV.1-LEV.8: El muestreo se iniciará con la entrada de audio.

PAD: El muestreo empezará cuando pulse cualquier pad.

→ “Muestreo de un pad a otro pad-Resampling” (p. 63)

[▶]: El muestreo se iniciará cuando pulse PLAY [▶].

→ “Muestreo de un grupo de clips de audio de un CD de audio insertado en el CDX-1” ” (p. 57)

Asegurarse de que se captura el inicio del sonido-PreTrigger

Dependiendo de las condiciones del muestreo, puede ser que no se capture el inicio del sonido mostreado. Ajustando adecuadamente el tiempo pre-Trigger puede evitar este problema haciendo que el muestreo empiece ligeramente antes del momento en que se inicia el muestreo o en que se detecta la entrada de audio.

1. **Pulse CURSOR [ ]para desplazar el cursor hasta la línea de “PreTrigger”.**



2. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar el tiempo pre-Trigger: “OFF”, “20ms”, “40ms”, “80ms”, “160ms” o “320ms” (unidades: milésimas de segundo).**

Muestreo de un pad a otro pad-Resampling

Puede pulsar uno o más pads para hacer sonar sus muestras y “remostrear” el resultado. Es lo que se llama un **“remuestreo”.**

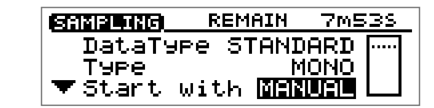
1. Pulse PAD RECORDING [PAD REC].

El indicador de [PAD REC] empieza a parpadear y se muestra la pantalla Sampling.



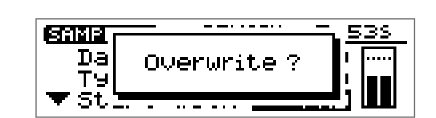
* *Si todos los pads ya contienen muestras, en pantalla se muestra el mensaje “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). En este caso, pulse [YES/ENTER] y el mensaje dejará de mostrarse.*

2. Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Start with”.



3. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar “PAD”.

4. Pulse el pad o pads fuente y observe el medidor de la derecha de la pantalla mientras utiliza el fader PAD/SEQ LEVEL y el fader MASTER para ajustar el nivel



5. Pulse el pad para especificar el destino de la muestra.

* *Si el pad especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si desea conservar la muestra, especifique un pad diferente que esté sin utilizar. Si es necesario, pulse [PAD BANKS] para cambiar el banco de pads (? “Cambiar el banco de pads”; p. 54).*

6. Pulse [PAD REC].

En la pantalla se indicará “WAITING PAD ON...” y el CDX-1 entrará en el modo “listo para mostrear”.

Para cancelar el proceso, pulse [NO / EXIT].

7. Cuando pulse el pad o pads fuente se iniciará automáticamente el muestreo.

8. Cuando se haya completado el muestreo, pulse [PAD REC].

El CDX-1 vuelve a la pantalla básica.



Cuando remostree puede hacer sonar un máximo de tres notas estéreo.



Para más detalles sobre los ajustes en la pantalla Sampling, consulte “Realizar ajustes en la pantalla Sampling” (p. 60).



Si desea aplicar un efecto de inserción mientras remostrea, cambie la conexión del efecto de inserción a “MASTER”. Para más detalles sobre cómo cambiar la conexión del efecto de inserción, consulte “Cambiar las conexiones de un efecto de inserción”(p. 142).

Si en la pantalla se muestra “Memory Full!”

Si la memoria libre que queda se consume totalmente durante el muestreo, en la pantalla se muestra “Memory Full” (no queda memoria libre) y el muestreo se detiene. Esta indicación deja de mostrarse cuando se pulsa cualquier botón como, por ejemplo, [DISPLAY] o [NO / EXIT] (los sonidos grabados hasta ese punto se conservan en la memoria interna). Si esto ocurre, ejecute la función Optimize Sample. Esta función suprime el espacio innecesario que se consume en la memoria y puede proporcionar nueva memoria.

Para más detalles sobre Optimize Sample consulte la sección siguiente “Incrementar la Memoria Restante-Optimize Sample”.

Aumentar la Memoria Restante-Optimize Sample

Si ejecuta Optimize Sample puede borrar los datos innecesarios de la memoria interna, incrementando así la cantidad de espacio disponible en la memoria interna.

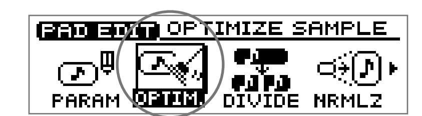
Optimize Sample suprimirá los datos de la forma siguiente.

- Siempre que sea posible, se suprimirán los datos que incluyen formas de ondas parciales utilizadas en muestras y en pistas, excepto las que se utilicen en aquellas porciones que estén sonando (siendo utilizadas) en ese momento.
- También se borrarán los datos sobre formas de onda de cada frase de las pistas desde el inicio de la forma de onda hasta el punto en que empiezan a sonar, así como los datos situados después de los puntos especificados por el “Punto Final de la Onda” (p. 103).

1. Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.

Si no, puede pulsar [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].
Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Optim (Optimize Sample).



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra el mensaje “You can’t UNDO this function” (“No puede deshacer esta función”).

SAMPLE OPTIMIZE
You can’t UNDO this function.

4. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra el mensaje “Are you sure?” (“¿Está seguro?”).

5. Si pulsa [YES/ENTER] se ejecutará la función Optimize Sample.

En la pantalla se mostrará el mensaje “Completed” y volverá a mostrarse la pantalla básica. Si pulsa [NO / EXIT] volverá a la pantalla básica sin haber ejecutado la función Optimize Sample.

Si la memoria libre restante no se incrementa ni siquiera después de haber ejecutado Optimize Sample...

Si no hay un incremento de la memoria libre restante ni siquiera después de haber ejecutado Optimize Sample, suprima primero los datos que no necesite y, luego, pruebe de ejecutar otra vez Optimize Sample.

➔ "Suprimir una muestra—Delete Sample"(p. 65)

NOTE

- Después de haber ejecutado Optimize Sample no es posible pulsar [UNDO / REDO] (p. 136) para volver al estado que había antes de ejecutarse esta función.
- Después de haber ejecutado Optimize Sample resulta imposible editar los puntos de inicio para colocarlos antes y los puntos finales para colocarlos más tarde (p. 77).
- Mientras se muestre la barra que indica que se está procesando la operación, no apague la unidad desconectando el adaptador de corriente AC.

r. 

HINT

El tiempo libre que queda en la memoria se indica de forma aproximada en la pantalla Sampling, bajo la forma de “Remain **m**s” (“Quedan **m**s”). Compruebe esta pantalla mientras se lleva a cabo el muestreo y, si se está quedando sin memoria libre, ejecute la función Optimize Sample.

Suprimir una muestra-Delete Sample

A continuación le explicaremos cómo puede suprimir una muestra que no desea para liberar el pad en el que se encuentra.

Suprimir muestras individualmente

1. **Mantenga pulsado PAD RECORDING [DELETE] y pulse un pad para especificar la muestra que desea suprimir.**

   La muestra se suprime.

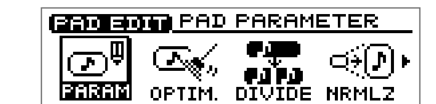
   Si desea cancelar esta operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136).

Suprimir todas las muestras de un banco de pad-Bank Erase

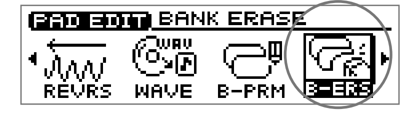
1. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono B-Ers (Bank Erase).**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Erase Bank.



4. **Haga girar el dial TIME/VALUE para especificar el banco de pads que va a suprimir.**
5. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se borrarán todas las muestras del banco de pads especificado.
6. **Si desea borrar otros bancos de pads, repita los pasos 4 y 5.**
7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica**



Si ejecuta Bank Erase, el nombre del banco de pads (p. 55) permanecerá sin ser borrado.

Evitar el borrado accidental de pads-Bank Protect

Las muestras asignadas a los pads pueden protegerse contra un borrado accidental de forma que no se pierdan al ejecutar operaciones no deseadas o al ser sobreescritas accidentalmente. Un banco de pads protegido y las muestras que hay en él presentan las siguientes características.

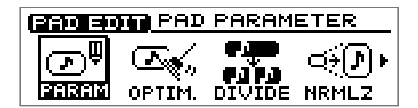
- Si intenta mostrear, se muestra el aviso "Bank is protected" ("El banco está protegido") y el muestreo resulta imposible.
- No es posible acceder a las pantallas de ajustes de la muestra (Sample) y del banco de pads (Pad Bank). (Si selecciona el icono Param (parámetros del pad) o B-Prm (parámetros del banco) en la pantalla del menú Sample Edit, se muestra el aviso "Bank is protected" ("El banco está protegido").)
- Las operaciones de edición que afectan al contenido del banco de pads como, por ejemplo, suprimir todo el banco de pads o una muestra particular, hacen que se muestre un mensaje de aviso en la pantalla y, entonces, las operaciones no se ejecutan.
- Las operaciones de edición que requieren que se especifique un destino de escritura (como, por ejemplo, reordenar muestras o Time Stretch) no pueden ejecutarse si el destino de escritura está protegido.

Proteger/desproteger un banco de pads

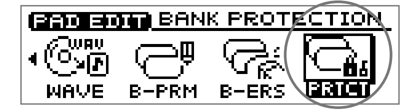
1. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

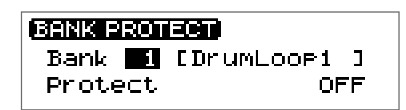


2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Prtct (Bank Protection).**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Bank Protect.



4. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de "Bank".**
5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para especificar el banco de pads que va a proteger.**
6. **Pulse CURSOR[ ] para desplazar el cursor hasta la línea de "Protect".**
7. **Haga girar el dial TIME/VALUE para cambiar la protección a "ON" o a "OFF".**
8. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Guardar Pads/Secuencias en un CD-RW

En un disco CD-RW puede guardar pads y secuencias (p. 86).

Más acerca de cómo guardar Pads/Secuencias

Cuando mostree y cree una secuencia (p. 86), el Pad / la Secuencia se guarda temporalmente en la memoria interna del CDX-1. Esto significa que puede mostrear y crear una secuencia (p. 86) incluso si no ha insertado ningún CD-RW.

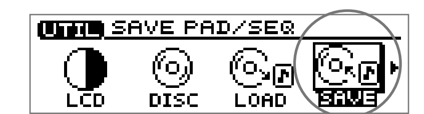
Los pads/secuencias guardados en la memoria interna se perderán cuando se apague el CDX-1 (p. 34) o cuando haga una mezcla general a dos pistas (p. 131). Si desea conservar el pad / la secuencia, debe guardarlos en un CD-RW siguiendo el procedimiento descrito en la sección siguiente “Guardar Pads / Secuencias”.

Guardar Pads/Secuencias

1. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestran los iconos del Menú.

2. **Pulse CURSOR [▷] para seleccionar el icono Save (Save PAD/SEQ).**

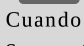


3. **Pulse [YES/ENTER].**

   ASe muestra el mensaje “Save PAD / SEQ data?” (“¿Guardar datos de pad / secuencia?”).

4. **Pulse [YES/ENTER].**

   En la pantalla se indica “Processing...” y los datos se guardan. Cuando se ha completado la operación, en la pantalla se muestra el mensaje “Completed” y se vuelve a mostrar la pantalla básica.



Cuando guarde Pads / Secuencias, todas las muestras guardadas con anterioridad en el CD-RW se sobreescribirán y se perderán.

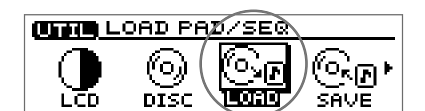
Cargar Pads/Secuencias desde un CD-RW

Para cargar Pads / Secuencias guardados en un CD-RW, siga el procedimiento siguiente

1. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestra el icono del Menu.

2. **Pulse CURSOR [▷]para seleccionar el icono Load (Load PAD/SEQ).**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   En la pantalla se indica “Processing...” y los datos se cargan. Cuando se ha completado la operación, en la pantalla se muestra el mensaje “Completed” y se vuelve a mostrar la pantalla básica.

NOTE

En caso de que haya cualquier Pad / Secuencia en la memoria interna del CDX-1, estos serán sobrescritos por los pads / secuencias que cargue desde el CD-RW. Se recomienda guardar los pads / secuencias de la memoria interna en otro CD-RW antes de cargar pads / secuencias desde otro CD-RW.
→ “Guardar Pads / Secuencias” (p. 67)

Hacer sonar las muestras del pad

Formas básicas de hacer sonar las muestras

Hacer sonar una muestra

Pulse un pad en el que haya grabado una muestra (iluminado) y esta sonará.

Hay 3 manera de iniciar / detener el sonido de un pad. Para más detalles, consulte “Cambiar cómo empieza y deja de sonar un pad-Pad Play” (p. 69)



Dependiendo del estado de las pistas de audio, incluso los pads que contienen muestras pueden apagarse y, entonces, no es posible hacerlos sonar. Para más detalles, consulte “Hacer sonar pads mientras se reproducen pistas de audio” en esta página.

Ajustar el Volumen General de la Muestra

El volumen de monitorización general de las muestras que hace sonar desde los pads puede ajustarse con el fader PADS / SEQ LEVEL y con el fader MASTER.

Para ajustar el volumen de una muestra particular de un pad, consulte “Ajustar el volumen de una muestra-Sample Level” (p. 75).

Hacer sonar muestras simultáneamente

Se pueden hacer sonar hasta cuatro muestras simultáneamente. Si pulsa más de cuatro pads, la muestra del último pad que pulsó tendrá prioridad y la muestra del primer pad que pulsó dejará de sonar.



El número de muestras que se pueden hacer sonar simultáneamente no se incrementará ni siquiera si mostrea en mono. No obstante, el muestreo en mono utilice sólo la mitad de la memoria que el muestreo estéreo.

Hacer sonar pads mientras se reproducen pistas de audio

El número de sonidos que se pueden hacer sonar simultáneamente es de cuatro notas estéreo en total para las pistas de audio, los pads y la pista de secuencia. La reproducción de pistas de audio tiene prioridad sobre la reproducción de pads. Esto significa que si están sonando siete pistas de audio o más, al pulsar un pad no sonará su muestra (los pads se apagarán).

Si desea reproducir pistas de audio y añadir muestras que suenan desde los pads, el indicador del botón [STATUS] de al menos dos pistas de audio debe estar apagado (enmudecidas). En este caso, debe desactivar el botón [STATUS] de las pistas de audio en combinaciones de dos: 1-2, 3-4, 5-6 o 7-8.

Hacer sonar pads mientras reproduce un CD de audio

Los datos de muestras asignados a los pads permanecerán en la memoria interna del CDX-1 a no ser que realice una mezcla general a dos pistas (p. 131) o que apague la unidad (p. 34). A continuación le explicamos cómo puede utilizar los datos de muestras de la memoria interna para hacer sonar los pads mientras se reproduce un CD de audio.

MEMO

Cuando [SEQ PLAY] se ilumina es que hay un CD de audio insertado, y la función Sequence se desactiva automáticamente. Además, si pulsa [SEQ PLAY] activándolo, no se reproducirá ningún CD de audio ni siquiera si hay uno insertado.

1. **Teniendo muestras asignadas a los pads (pads iluminados), inserte un CD de audio.**

2. **Pulse PLAY [▶].**

   El CD de audio sonará.

3. **Cuando pulse un pad, su muestra sonará.**

   Puede hacer sonar hasta tres pads simultáneamente.

¿Puedo superponer muestras de otro banco de pads?

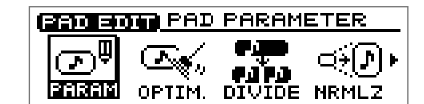
Cuando cambie de banco de pads, las muestras del banco de pads anterior dejarán de sonar. Sin embargo, las muestras a las que haya aplicado Hold (p. 71) seguirán sonando hasta que desactive esa función. Puede pulsar otros pads para superponer muestras de otro banco de muestras. **Incluso en este caso no es posible exceder el límite de cuatro notas estéreo sonando simultáneamente.**

Cambiar cómo empieza y deja de sonar un pad-Pad Play

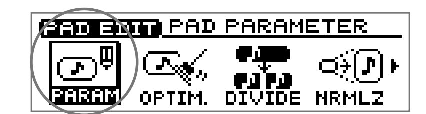
1. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [➪].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. **Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Param (Pad Parameter).**



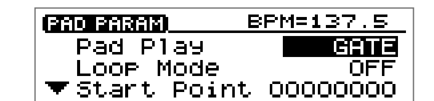
3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Pad Parameter.

4. **Pulse el pad de la muestra para la que quiere realizar los ajustes.**

   El pad seleccionado se iluminará.

5. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de "Pad Play".**



6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para especificar cómo va a sonar el pad.**

   ● **Pad Play**

   GATE: Al pulsar el pad → empieza el sonido
   Al soltar el pad → el sonido se detiene

   TRIGGER: Al pulsar el pad → empieza el sonido
   El sonido continuará incluso después de que haya soltado el pad
   Al volver a pulsar el pad → el sonido se detiene

   DRUM: Al pulsar el pad ? el sonido empezará a sonar y se detendrá automáticamente en el punto final de la muestra (p. 77; la posición especificada para que termine el sonido)

   * *Si selecciona **"DRUM"**, se ignorará el ajuste de Loop Mode (p. 72) y el sonido sólo sonará una vez. Además, si está seleccionado **"DRUM"**, no será posible detener la muestra una vez haya empezado a sonar. Utilice este ajuste con cuidado cuando se trate de muestras extremadamente largas.*

7. **Si desea realizar ajustes para las otras muestras, pulse el pad que quiera y repita los pasos 5 y 6.**

8. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

MEMO

Si desea realizar ajustes para las muestras de otros bancos de pads, primero debe cambiar el banco de pads (p. 54).

Fundir cruzadamente las muestras del pad que hace sonar-Pad Crossfade

Si utiliza Pad Crossfade puede hacer sonar muestras de pad sin crear espacios en blanco entre los sonidos de cada pad. Cada vez que pulse un pad, su muestra se fundirá cruzadamente de forma automática (experimentará un fundido y un fundido inverso).

Las muestras de pad pueden grabarse directamente en un CD-R sólo cuando Pad Crossfade está activado. (? "Grabar muestras que suenan utilizando Pad Crossfade en un CD de audio grabable"; p. 160)

1. **Pulse [Pad X FADE].**

   [Pad X FADE] se iluminará y se activará la función Pad Crossfade.

2. **Pulse un pad para hacer sonar su muestra.**

3. **Si pulsa otro pad mientras está sonando la primera muestra, la muestra que sonaba primero experimentará un fundido, y la muestra del pad que se ha hecho sonar más tarde experimentará un fundido inverso a medida que empiece a sonar.**

4. **Para cancelar Pad Crossfade, pulse [Pad X FADE].**

   El indicador de [Pad X FADE] se apagará y la reproducción de fundido cruzado se desactivará.

:

MEMO

Todos los pads sonarán en el modo Trigger, sea cual sea su ajuste de modo en ese momento.

● Trigger mode:
El sonido empezará a sonar cuando pulse el pad y continuará sonando incluso cuando deje de pulsar el pad. El sonido se detendrá cuando vuelva a pulsar el pad.

Hacer que el sonido continúe incluso después de haber soltado el pad-Hold

En algunos casos puede que quiera que una muestra, cuyo ajuste Pad Play (p. 69) está ajustado a "GATE" (empieza a sonar cuando pulsa el pad y se detiene cuando lo suelta), siga sonando incluso después de que haya dejado de pulsar el pad. En estos caso, puede utilizar la función Hold.

Utilizar Hold

1. Mantenga pulsado un pad que esté ajustado a "GATE" y pulse [HOLD].

El indicador de [HOLD] se iluminará indicando que la función Hold está activada. La muestra continuará sonando incluso después de que haya soltado [HOLD] o el pad.



Hold no funcionará si el ajuste Pad Play (p. 69) es "DRUM".

2. Vuelva a pulsar [HOLD].

El indicador de [HOLD] se apagará, la función Hold se cancelará y la muestra dejará de sonar.

Utilizar Hold para múltiples muestras

Después de haber activado Hold en el paso 1 del procedimiento anterior,

1. Mantenga pulsado otro pad y pulse [HOLD].

Se mantendrán ambas muestras y seguirán sonando incluso después de que haya soltado [HOLD] o el pad.



Puede obtener un resultado similar a Hold ajustando Hold Play (p. 69) a "TRIGGER".

2. Vuelva a pulsar [HOLD].

El indicador de [HOLD] se apagará, la función Hold se cancelará y ambas muestras dejarán de sonar.

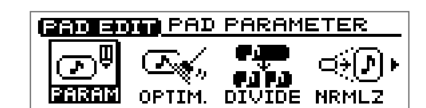
Hacer sonar de forma repetida-Loop mode

Loop (bucle) se refiere a un estado en el que la muestra suena repetidas veces desde su punto de inicio (el principio del sonido) hasta su punto final (el final del sonido) (o una región específica). Esta función resulta conveniente cuando desee hacer sonar una muestra repetidas veces para crear el ritmo básico.

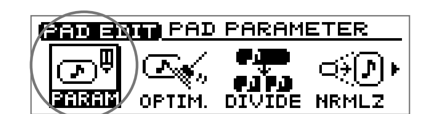
1. Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].

Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [▷].

Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Param (Pad Parameter).



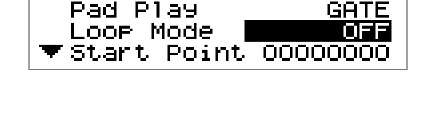
3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Pad Parameter.

4. Pulse el pad de la muestra para la que quiere realizar los ajustes.

El pad seleccionado se iluminará.

5. Pulse CURSOR [▽] para desplazar el cursor hasta la línea de “Loop Mode”.



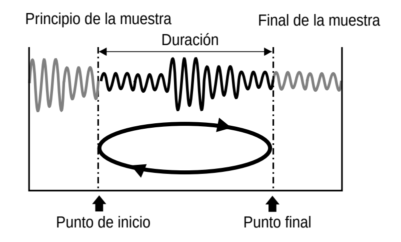
6. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de Loop Mode

● **Modo Loop:**

OFF: No hay bucles

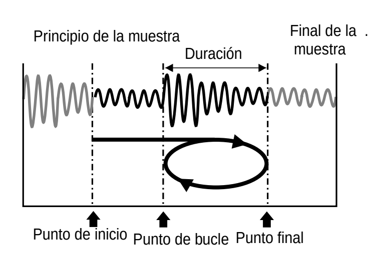
START-END:

Hay bucle (desde el punto inicial hasta el punto final



LOOP-END:

Hay bucle (desde el punto de bucle hasta el punto final)



7. Si desea realizar ajustes para otras muestras, pulse el pad que quiera y repita los pasos 4 y 5.

8. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.

Para saber el significado de cada punto y más detalles sobre cómo cambiar el ajuste, consulte “Ajustar el punto inicial / final del sonido-Sample Trim” (p. 77)

MEMO

Si desea realizar ajustes para las muestras de otros bancos de pads, primero debe cambiar el banco de pads (p. 54).

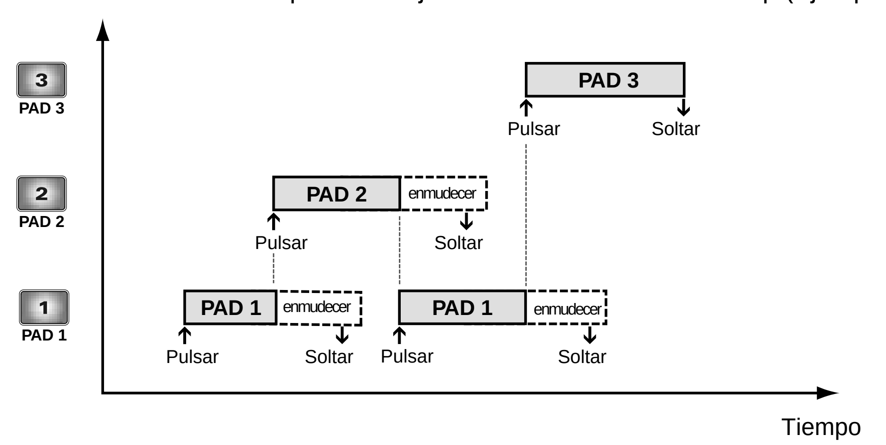
Evitar que unas muestras determinadas suenen simultáneamente-Mute Group

Las muestras que no es necesario que suenen simultáneamente (o que no quiere que se escuchen de forma simultánea) pueden asignarse al mismo grupo de enmudecimiento (Mute Group). El CDX-1 dispone de siete grupos de enmudecimiento y las muestras que están asignadas al mismo grupo de enmudecimiento no sonarán juntas unas con otras.

MEMO

Si pulsa dos o más pads que están asignados al mismo grupo de enmudecimiento, la muestra que pulsó primero se enmudecerá (será silenciada).

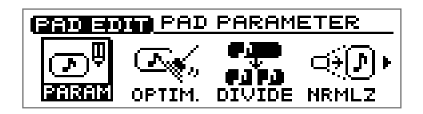
Hacer sonar muestras que están ajustadas al mismo Mute Group (Ejemplo) .



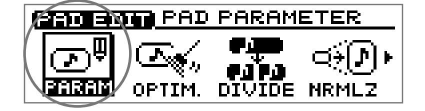
1. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. **Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Param (Pad Parameter).**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Pad Parameter.

4. **Pulse el pad cuya muestra desea ajustar.**

   El pad seleccionado se iluminará.

5. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Mute Group”.**

6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar “OFF” o uno de los ajustes de “GROUP-1” a “GROUP-7”.**

```
PAD PARAM        BPM=138.8
▲Length         00009529
 Level               100
▼Mute Group      GROUP-3
```

MEMO

Si desea realizar ajustes para las muestras de otros bancos de pads, primero debe cambiar el banco de pads (p. 54).

7. **Si desea realizar ajustes para otras muestras, pulse el pad que quiera y repita los pasos 4 y 5.**

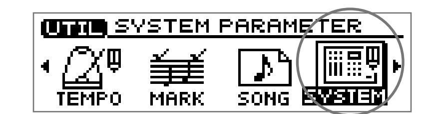
8. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Hacer sonar una muestra desde un interruptor de pie conectado al CDX-1

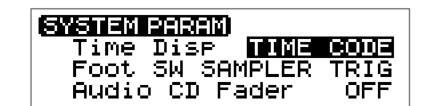
Si conecta un interruptor de pie que se suministra por separado (DP-2 o BOSS FS-5U) al CDX-1 podrá hacer sonar la muestra de un pad que haya especificado pulsando el interruptor de pie.

Especificar la Función del Interruptor de Pie

1. **Conecte un interruptor de pie opcional (DP-2, BOSS FS-5U, etc.) al jack FOOT SWITCH.**
2. **Pulse [UTILITY].**
   Se muestran los iconos del menú.
3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono System.**



4. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla de ajustes System.

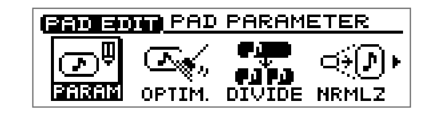


5. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Foot SW”.**
6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar “SAMPLER TRIG”.**
7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**
   Cuando pulse el interruptor de pie sonará la muestra del pad especificado.

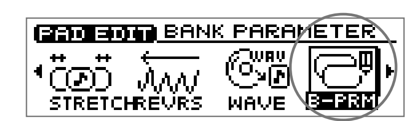
Especificar la muestra del pad que se hará sonar con el interruptor de pie

1. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**
   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

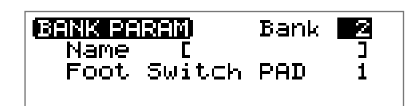
   Se muestra el menú Pad Edit como iconos.



2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono B-Prm (Bank Parameter).**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Bank Param.



4. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de “Bank” y utilice el dial TIME/ VALUE para seleccionar el banco de pads para el cual desea realizar los ajustes**
5. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de “Foot Switch PAD”.**
6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar un número de pad (1-8).**
7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

MEMO

Este parámetro tiene un único ajuste que se aplicará sea cual sea la canción o el disco CD-RW.



Para más detalles sobre el parámetro “Foot SW”, consulte el paso 6 de “Utilizar un interruptor de pie para el pinchado / despinchado” (p. 120).

Editar la muestra de un pad

Las 512 muestras (8 pads x 64) guardadas en el CDX-1 pueden editarse de varias formas como, por ejemplo, ajustando su volumen o su duración. Las muestras pueden editarse creando una nueva muestra para otro pad o simplemente modificando los ajustes del mismo pad.

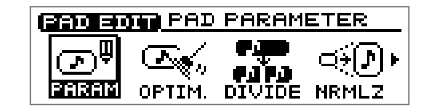
Ajustar el volumen de una muestra-Sample Level

El volumen con el que suena un pad cuando lo pulsa puede ajustarse de forma separada para cada pad. Esto le permitirá conseguir los niveles de volumen relativo adecuados para sus pads.

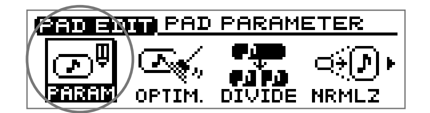
1. Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].

Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Param



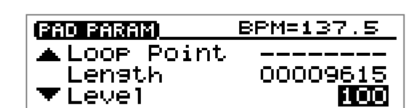
3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Pad Parameter.

4. Pulse el pad para el que desea realizar ajustes.

El pad seleccionado se iluminará.

5. Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea de "Level".



6. Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el volumen.

* *El volumen puede ajustarse dentro de una gama del 0 al 100. Este ajuste también se utiliza como nivel de volumen cuando se organizan muestras para crear una canción (p. 88-91).*

7. Si desea realizar ajustes para otra muestra, pulse el pad que quiera y repita los pasos del 4 al 6.

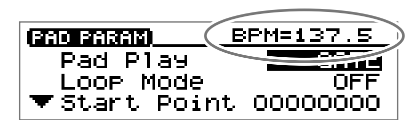
8. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.

MEMO

Si desea realizar ajustes para las muestras de otros bancos de pads, primero debe cambiar el banco de pads
→ "Cambiar de banco de pads" (p. 54)

Mostrar el tempo correcto de una muestra

En la parte superior derecha de la pantalla Pad Param se muestra el tempo de la muestra en unidades de BPM (pulsaciones por minuto: el número de pulsaciones en un minuto). Sin embargo, para que se muestre con precisión, debe especificarle al CDX-1 el número de pulsaciones en esa muestra y el valor de nota de cada pulsación





Inicialmente está ajustado a ♩ x8 (negra x 8 notas).

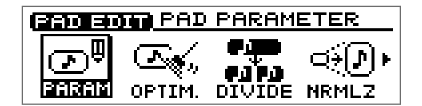
* *La pantalla de tempo (BPM) se calcula siempre como 1 tiempo de compás =1 negra. Por ejemplo, una corchea se calcula y se muestra en pantalla como la mitad de un tiempo de compás, y una blanca como el doble de la duración de un tiempo de compás.*

* ** En caso de que tenga una muestra larga como, por ejemplo, una narración, para la que resulta difícil determinar un tempo (BPM), debe ajustar el número de tiempos de compás en "x_" a 0. Así se logran los mejores resultados para la función Time Stretch (p. 79).*

1. **Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

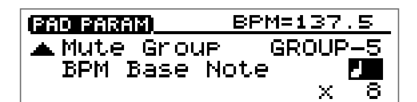
   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. **Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Param .**
3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Pad Parameter.
4. **Pulse el pad para el que desea realizar ajustes.**

   El pad seleccionado se iluminará.
5. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "BPM Base Note".**





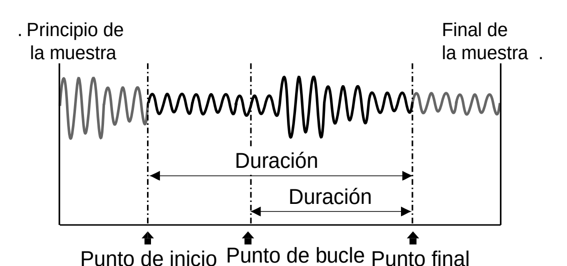
Si la muestra es tan solo un ritmo, simplemente puede reproducir la muestra y contar, especificando, luego, ese valor en el paso 6. Este método es preciso y sencillo.

6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar una nota.**
7. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "X_".**
8. **Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar la duración de la muestra como un múltiplo del valor de nota que ha seleccionado en el paso 5.**
9. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Ajustar el punto inicial/final del sonido-Sample Trim

Puede especificar la porción de la muestra que va a sonar cuando pulse el pad.

¿Qué son los puntos de Inicio/Bucle y la Longitud?



Start Point: (Punto de inicio) Es el punto donde empieza el sonido. Ajustando este punto puede evitarse una porción de silencio no deseado al principio de una muestra de forma que la muestra empiece a sonar en el momento correcto.

Loop Point (Punto de bucle):Cuando la muestra suena repetidas veces, este es el punto donde empieza la repetición (la segunda vez y las posteriores). Ajuste este punto cuando quiera que el bucle se inicie desde una posición diferente a la del punto de inicio.

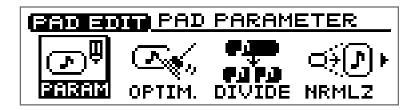
Length (Duración) Es la duración que hay desde el punto de inicio/bucle (Start/Loop Point) hasta el punto final (End Point) donde se detiene el sonido. Ajustando este punto puede evitarse una porción de silencio no deseado al final de la muestra. También determina la duración de la zona afectada por el bucle cuando la muestra se reproduce repetidas veces (p. 72).

MEMO
La posición del punto final (End Point) donde termina el sonido está determinada indirectamente por la duración (Length) (la duración que hay desde el punto de inicio (Start Point) hasta el punto final (End Point)).

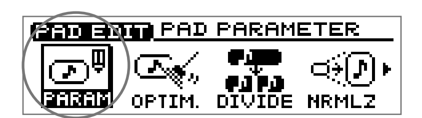
Setting each point

1. **Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.**
   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. **Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Param .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Pad Parameter.

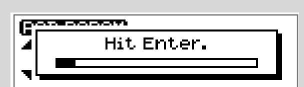
4. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar la pantalla con los tres elementos "StartPoint", "LoopPoint" y "Length".**

PAD PARAM BPM=137.5
Start Point 00000000
Loop Point --------
Length 00009615

5. **Utilice CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta el elemento a ajustar.**
6. **Pulse el pad para hacer sonar la muestra que está editando y haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el valor del ajuste.**
7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

MEMO
Ajuste Loop Mode (“Hacer sonar de forma repetida-Loop mode”; p. 72) para especificar si va a aplicar un bucle a la muestra (si va a sonar repetidas veces).

HINT
En el paso 6, si pulsa [YES/ENTER] mientras el valor de “StartPoint” está seleccionado, la muestra que va a ser cambiada suena desde el principio



Mientras está escuchando este sonido vuelva a pulsar [YES/ENTER]; esa posición en el tiempo se ajusta automáticamente como el punto de inicio. Cuando “Length(?End” o “LoopPoint” están seleccionados, puede ajustar el punto final o de bucle siguiendo el mismo procedimiento que con el punto de inicio.

Alargar o acortar una muestra para modificar la duración o el tempo

Si quiere que coincidan el tempo o la duración de las muestras, puede alargar o acortar el tiempo durante el que suena la muestra.

Hacer coincidir la longitud con la de otra muestra-Tempo Match

Es más fácil editar una canción si los materiales que ha reunido son de una duración constante. El CDX-1 facilita hacer que diferentes muestras coincidan en duración.

1. **Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

Se muestra la pantalla de ajustes Tempo Match.



2. **Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ]para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para cada elemento, especificando el número deseado para cada uno.**

Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial.

BasePad: Especifica la muestra estándar para la duración.

Source: Especifica la muestra que desea expandir/comprimir.

To: Especifica el pad al que se asigna la nueva muestra que ha creado. (*)

* *Si el pad especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra "Overwrite?" ("¿Sobreescribir?"). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER].*

3. **Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [YES/ENTER].**

Al cabo de un momento la nueva muestra que ha creado se asigna al pad de destino. Luego, el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

Comprimir/expandir utilizando un porcentaje determinado o el tempo-Time Stretch

Como esta función necesita que se calcule con precisión el tempo para llevar a cabo una compresión o expansión de alta calidad, primero debe realizar el procedimiento de “**Mostrar el tempo correcto de una muestra” (p. 76) para especificar el número de tiempos de compás en la muestra original.**

En el caso de muestras cuyo tempo sea difícil de calcular como, por ejemplo, narraciones, partes de voz o sonidos sostenidos durante largo rato, ajuste el número de tiempos de compás a 0.

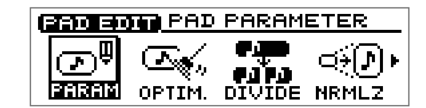


Las operaciones de compresión / expansión (Stretch) necesitan más tiempo para ser procesadas que otras operaciones de edición de muestras. Además, la calidad del audio de la muestra sometida a la expansión / compresión puede ser inferior a la de la muestra original..

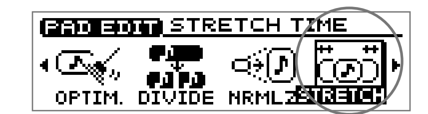
1. Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.

Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

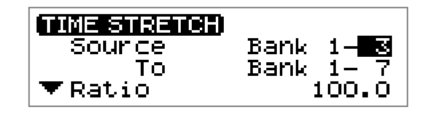


2. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Stretch (Stretch Time).



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Time Stretch.



4. Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para cada elemento, especificando el número deseado para cada uno.

Haga girar el dial TIME / VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial TIME / VALUE.

Source: Especifica la muestra que desea expandir / comprimir.

To: Especifica el pad al que se asigna la muestra expandida / comprimida. (*)

* *Si el pad especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER].*

5. Pulse CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta “Ratio”. Haga girar el dial TIME/VALUE para especificar la expansión/compresión en una gama del 50.0-150.0%.

Un ajuste del 100.0% corresponde a la duración original.

* *Si selecciona y ajusta “New BPM” (nuevo tempo) en la línea inferior,* ***puede especificar la expansión/compresión en términos del nuevo tempo****. Los valores de “ratio” y “New BPM” siempre cambian simultáneamente.*

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse [YES/ENTER].

Al cabo de un momento la muestra que ha expandido / comprimido se asigna al pad de destino.

7. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.

Copiar una muestra en otro pad-Clipboard

Si pega de forma temporal una muestra en el portapapeles, podrá copiar fácilmente una muestra de un pad a otro.

1. Mantenga pulsado el pad de la muestra que desea mover (el pad se ilumina) y pulse [CLIP BOARD].

El indicador de [CLIP BOARD] se ilumina.

* *Si [CLIP BOARD] ya contiene una muestra, la nueva muestra se sobreescribe encima de la ya existente.*

2. Pulse [CLIP BOARD] para verificar que la muestra suena.

3. Mantenga pulsado [CLIP BOARD] y pulse el pad de destino.

El indicador de [CLIP BOARD] se apaga y el pad de destino se ilumina.

* *Si el pad de destino ya contiene una muestra, no puede copiar una muestra en él.*

4. Pulse el pad de destino para verificar que la muestra suena.

Suprimir una muestra de [CLIP BOARD]

Si desea suprimir una muestra de [CLIP BOARD], mantenga pulsado [DELETE] mientras pulsa [CLIP BOARD].



La muestra del Pad no puede reproducirse simultáneamente mientras está sonando la muestra de

Dividir una muestra entre varios pads- Divide Sample

Algunas veces, después de mostrear un fragmento de música largo, puede que quiera dividir la muestra en dos partes, y asignarlas a pads separados como muestras nuevas. La función Divide Sample le permite hacer esto. Esto resulta conveniente cuando quiera grabar una muestra sin pausas y, luego, dividirla en muestras más cortas que asignará a pads.

Especificar un punto de división y dividir una muestra en dos

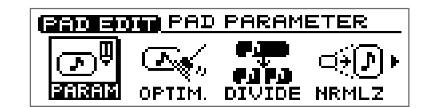
1. **Ajuste el punto final de la muestra original en la posición en la que desea dividir la muestra.**

➔ “Ajustar los puntos” (p. 77)

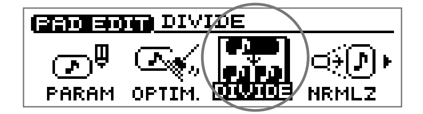
2. **Pulse dos veces PAD RECORDING [TEMPO MATCH].**

Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

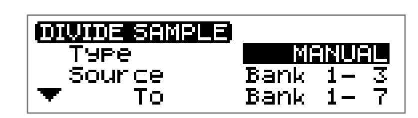


3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Divide.**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

Se muestra la pantalla de ajustes Divide Sample.



5. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de “Type” y haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar**

6. **Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para “Source” (muestra original) y “To” (destino), especificando la muestra para cada uno.**

Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial TIME/VALUE.

7. **Pulse [YES/ENTER].**

La muestra se divide.

* *Si el pad de destino especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si no desea sobreescribir la muestra ya existente, pulse [NO/EXIT].*

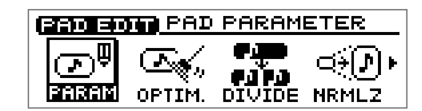
8. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Dividir automáticamente una muestra por los puntos en que hay porciones en silencio

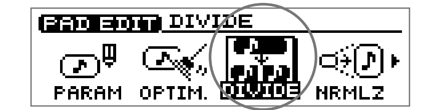
1. **Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

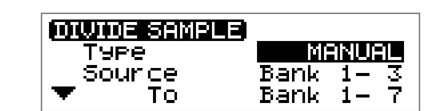


2. **Pulse CURSOR [[ ]para seleccionar el icono.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes Divide Sample.



4. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de “Type” y haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar “AUTO”.**

   Los valores de “AUTO 0.5”, “AUTO 1.0”, “AUTO 1.5” y “AUTO 2.0” especifican la duración (en segundos) de la porción en silencio que se toma como estándar para dividir la muestra. Por ejemplo, si ajusta el valor de “AUTO 1.0”, las porciones en silencio de más de un segundo son los extremos de las muestras divididas.

5. **Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para “Source” (muestra original) y “To” (destino), especificando la muestra para cada uno.**

   Haga girar el dial TIME / VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial TIME / VALUE.

6. **Pulse [YES/ENTER].**

   La muestra se divide.

   * *Si el pad de destino especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si no desea sobreescribir la muestra ya existente, pulse [NO/EXIT].*

7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

Destinos de la división cuando se utiliza “AUTO”

- Las muestras divididas se asignan sucesivamente empezando por el pad que especificó para “TO”. Los pads que ya contienen una muestra se saltan.
- Si no hay suficientes pads libres para todas las muestras divididas, se muestra el mensaje “PADs are Full. Use Next Bank?” (“Los pads están llenos. ¿Utilizar el siguiente banco?”). Si pulsa [NO / EXIT], todas las muestras que quedan por asignar se escriben en el último pad como si se tratara de una única muestra.



Si ajusta “Threshold” al nivel que desee, puede hacer que la muestra se divida automáticamente según el nivel que ha especificado. Además, si activa “Trim”, el principio de la muestra siguiente se ajusta al punto en el que el volumen aumenta por primera vez después del silencio para exceder el límite que ha marcado en “Threshold”.



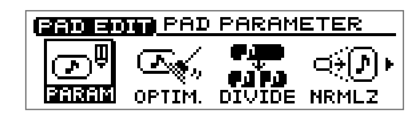
Si sólo quiere que los resultados de la división estén bien ordenados en el banco de pads, seleccione como destino el pad [1] del banco de pads.

Dividir una muestra con el intervalo con el que pulsa un botón

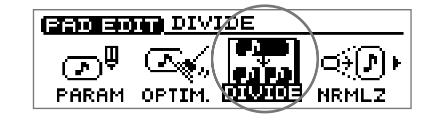
1. Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.

Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

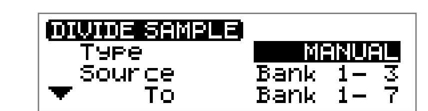


2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Divide.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla de ajustes Divide Sample.



4. Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de "Type" y haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el valor "MANUAL".

5. Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ]para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para "Source" (muestra original) y "To" (destino), especificando la muestra para cada uno.

Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial TIME/VALUE.

6. Pulse [YES/ENTER] y la muestra original empieza a sonar.

7. En el punto en el que desee dividir la muestra, vuelva a pulsar [YES/ENTER].

La muestra se divide en ese punto.

* *Si el pad de destino especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra "Overwrite?" ("¿Sobreescribir?"). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si no desea sobreescribir la muestra ya existente, pulse [NO/EXIT].*

8. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.

Crear una muestra del estilo “cinta inversa”-Create Reversal

Si utiliza esta función, podrá crear una muestra que suene como una cinta que se hiciera sonar hacia atrás.

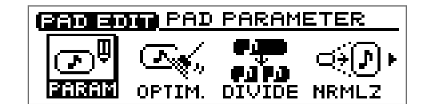


Los ajustes de Pad Play y Loop serán los mismos que los de la muestra original. Sin embargo, se ignora el ajuste del punto de bucle (Loop Point).

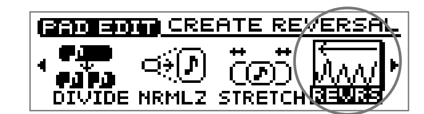
1. **Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.



2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Revrs (Create Reversal.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes Create Reversal.



4. **Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para “Source” (muestra fuente) y “To” (destino), especificando la muestra para cada uno.**
5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial TIME/VALUE.**
6. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se ejecuta la operación Create Reversal.

* *Si el pad de destino especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra “Overwrite?” (“¿Sobreescribir?”). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si no desea sobreescribir la muestra ya existente, pulse [NO/EXIT].*

7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

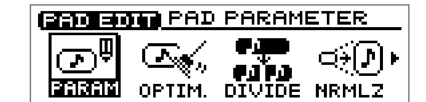
Subir el nivel de la muestra tan alto como sea posible-Normalize

"Normalize" es una función que aumenta el nivel de la muestra entera tanto como es posible sin exceder el nivel máximo

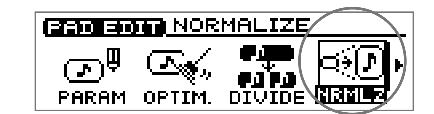
1. **Pulse PAD RECORDING [TEMPO MATCH] dos veces.**

   Si no, pulse [TEMPO MATCH] y, luego, pulse CURSOR [ ].

   Se muestra el menú Pad Edit en forma de iconos.

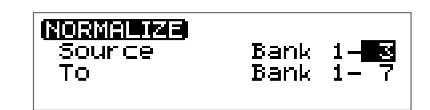


2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Normalize.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes Normalize.



4. **Utilice CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar el número de banco de pads y el número de pad para "Source" (muestra original) y "To" (destino), especificando la muestra para cada uno.**
5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el número de banco de pads. Para ajustar el número de pad, pulse el pad o haga girar el dial TIME/VALUE.**
6. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se ejecuta la operación Normalize.

* *Si el pad de destino especificado ya contiene una muestra, en la pantalla se muestra "Overwrite?" ("¿Sobreescribir?"). Si desea suprimir la muestra existente, pulse [YES/ENTER]. Si no desea sobreescribir la muestra ya existente, pulse [NO/EXIT].*

7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla básica.**

¿Qué es una secuencia?

Puede crear una canción haciendo sonar de forma consecutiva muestras de los pads. El CDX-1 puede grabar **operaciones de pad**, es decir, "qué pad se pulsó", "en qué orden" y "durante cuánto tiempo". Los datos de las operaciones de pad que se han grabado de este modo reciben el nombre de **"secuencia"**.

El CDX-1 dispone de dos modos de grabar una secuencia: **grabación en tiempo real** (Realtime Recording) y grabación por pasos (Step Recording).



Cuando cree una secuencia ordenando muestras que están grabadas en los pads, los sonidos comprendidos en la secuencia y en las muestras originales no se afectan directamente entre ellos. Por ejemplo, si los sonidos de las muestras del pad utilizadas como material fuente para una secuencia se suprimen, esos mismos sonidos, una vez guardados como una secuencia, no se pierden.

Sobre las pistas de secuencia

El CDX-1 dispone de cuatro pistas (A-D) para grabar secuencias. Cuando acceda a la pantalla Seq Play List, la organización de las muestras en una pista de secuencia se indica mediante la posición y la longitud de las barras horizontales (rectángulos). Las líneas de puntos verticales de la pantalla indican divisiones en compases.

La pantalla Seq Play List se mostrará cuando pulse [DISPLAY] para cambiar de pantalla. También se mostrará cuando pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY] para activar la secuencia.

Cuadro de selección de pista (A-D)
(■ : La pista se ha seleccionado como destino de la reproducción.)



Cuando se muestra en pantalla el símbolo " , la zona indicada en la pantalla puede ampliarse pulsando CURSOR [ ] y estrecharse pulsando CURSOR [ ].

Sobre el tempo de la secuencia

Ajustar el tempo de la secuencia

El CDX-1 utiliza el compás (MEAS), el tiempo de compás (BEAT) y el clic (TICK) * como unidades de su sistema básico para medir la posición actual dentro de una secuencia. Así pues, las secuencias en el CDX-1 se basan en el concepto de tempo y, al cambiar los tempos de secuencias que contienen múltiples frases, los intervalos entre el principio de una frase y el principio de la siguiente se alargan y se acortan.

El tempo general de una secuencia se cambia en la pantalla de ajustes Rhythm Guide. Si desea que el tempo cambie a mitad de la secuencia, ajuste el mapa de tempo para que especifique el tempo.

Para más detalles sobre cómo ajustar el tempo, consulte "Cambiar el tempo" (p. 115).

Para más detalles sobre cómo ajustar el mapa de tempo, consulte "Ajustar el tempo y el patrón de ritmo de la canción-Tempo" (p. 115).

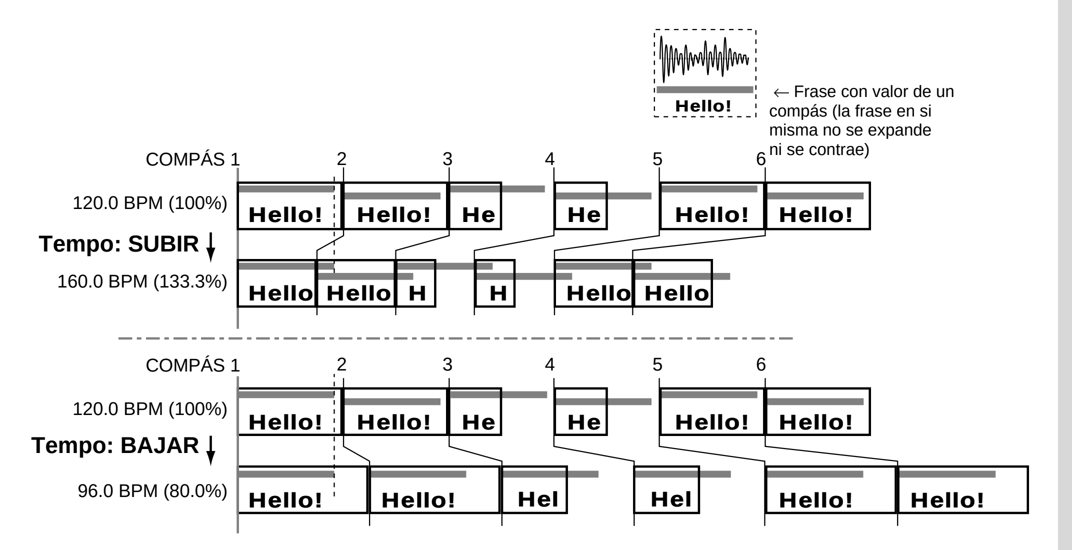
* El clic, que equivale a 1/96 de un tiempo de compás, es la unidad más pequeña de una secuencia en el CDX-1.

MEMO

Durante la grabación/reproducción de secuencias indica la posición de tiempo actual dentro de la canción en "Compases/Tiempos de compás/Clics". En la pantalla Big Time puede cambiar las unidades para que se muestre en "Compases/Tiempos de compás/Clics" o en "Horas/Minutos/Segundos".

Relación entre Secuencias y Frases

El tempo de la secuencia puede cambiarse en la pantalla de ajustes Rhythm Guide o en la pantalla Tempo Map. Cuando se disminuye el tempo, el intervalo durante el que suena la frase se alarga. A la inversa, al incrementar el tempo se acorta el intervalo. Sin embargo, en ningún caso se puede cambiar el tempo mismo de interpretación de las frases (el tempo de la frase cuando se graba el audio).





In order to use the tempo map to specify the tempo, you must change the way in which the rhythm guide is sounded.

→ "Playing the rhythm guide according to the tempo map" (p. 116)

Cómo funciona la grabación

Las Frases en una Secuencia se graban de la forma siguiente.

Haga sonar la muestra seleccionada para la grabación:

1. Se inicia en el compás, tiempo de compás y clic donde empieza el cambio;
2. Se empiece desde la posición ✻✻✻✻ unidades a partir del principio de la muestra; y...
3. Continúa durante ✻ tiempos de compás y ✻ clics y, luego, se enmudece la muestra.

Los datos de los puntos **1** a **3** ajustan la frase representada por el rectángulo remarcado que se muestra en la pantalla Play List.

Dependiendo del proceso de grabación, se ajustan los datos de los puntos **1** y **3**.

En caso de que grabe las frases en la canción pulsando el pad, el punto de inicio de la muestra (p. 77) se refleja en el número que hace que no se reproduzcan las canciones desde el principio (paso **2**). Este valor puede cambiarse con la función Adjust Timing (p. 102).



Dependiendo del tiempo de muestreo real o de otros factores, se determina la duración de una muestra en el PAD. En el caso de que se desactive Loop Mode (p. 72) para una muestra, esta se detiene al llegar al punto de edición, antes del punto final determinado en el paso 3, incluso si la duración de la reproducción aparente especificada en el paso 3 se amplía reduciendo el tempo. Por eso, es posible que el sonido se detenga incluso cuando la frase aparente (el rectángulo remarcado) se muestra en la pantalla Seq Play List.

Grabar operaciones de pad mientras hace sonar los pads-Realtime Recording

La grabación en tiempo real de las operaciones de pad se produce cuando se graba en la pista de secuencia el intervalo con el que los pads se pulsan y se sueltan. Como los sonidos que está escuchando en ese momento no se están grabando de nuevo en la pista de secuencia, esto no reduce el tiempo restante disponible para grabar. Tampoco es necesario ajustar el nivel de grabación. Sin embargo, no es posible aplicar efectos mientras graba operaciones de pad o superponer los sonidos de múltiples pads en la misma pista de secuencia. Si hace sonar dos o más pads simultáneamente, sólo se grabará la última operación de pad que haya realizado.

Grabar en tiempo real

1. Pulse PAD SEQUENCING [CREATE].

El indicador de [CREATE] parpadea y se muestra una pantalla en la que se pueden seleccionar el método de grabación y la pista de secuencia que será el destino de la grabación.

2. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar "Realtime" (grabación en tiempo real).



3. Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia de la A a la D que desea grabar.

* *Si vuelve a grabar encima de una pista de secuencia que ya había grabado, los datos de la operación de pad se sobreescribirán y los datos anteriores se perderán.*

4. Después de haber especificado el método de grabación y la pista de secuencia que va a grabar, pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla de ajustes Realtime Rec.



5. Pulse ZERO [|◀◀] para asegurarse la posición de la canción (SONG POSITION) que se muestra en la pantalla es "0001-01-000" (principio).

Si no, puede desplazarse hasta la posición que desee para que la grabación empiece en ese punto.

6. Asegúrese de que el cursor está localizado en la línea de "Start/w". Haga girar el dial TIME/VALUE para especificar cómo va a empezar la grabación.

● **Start/w (Empezar Con):**

Norm: La grabación empezará en el momento en que pulse [CREATE].
Cnt1M: La grabación empezará después de haberse escuchado un compás.
Cnt2M: La grabación empezará después de haberse escuchado dos compases.
[PAD]: La grabación empezará en el momento en que pulse un pad

7. Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "Quantize". Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar "OFF".

8. Pulse PAD SEQUENCING [CREATE].

El indicador de [CREATE] se iluminará y la grabación empezará tal como especificó en el paso 6. Pulse pads para grabarlos.

9. Cuando haya terminado de grabar, pulse PAD SEQUENCING [CREATE].

El indicador de [CREATE] parpadeará.

10. Vuelva a la posición en la que empezó la grabación y pulse [▶]para reproducir su interpretación y escuchar el resultado.

HINT

Resulta conveniente utilizar la guía de ritmos incorporada cuando se graba. Si graba junto con la guía de ritmos podrá editar la pista en unidades de compás, y también podrá sincronizar la interpretación con un aparato externo. Para más detalles sobre la guía de ritmos, consulte "Utilizar la guía de ritmos (p. 114).



Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [CREATE] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.

Para más detalles sobre el ajuste "Quantize", consulte "Corregir los desajustes del timing mientras graba-Quantize" " (p. 90).



Después de grabar, puede pulsar [UNDO/REDO] (p. 136) para volver a las condiciones que había antes de realizar la operación.

11. Pulse [DISPLAY]

El indicador de [CREATE] se apagará y el CDX-1 volverá a la pantalla básica.

Grabar mientras escucha la reproducción de otra pista de secuencia

Puede seleccionar una pista de secuencia para la reproducción y, luego, grabar en tiempo real mientras escucha la reproducción de la pista de secuencia seleccionada.

1. Tal como se describe en los pasos 1-3 de “Hacer sonar una pista de secuencia” (p. 94), seleccione la pista de secuencia que desea hacer sonar.

2. Siga los pasos descritos en “Grabar en tiempo real” de la página anterior.

Se iniciará la grabación y, al mismo tiempo, la pista de secuencia que seleccionó en el paso 1 se reproducirá. Pulse los pads para que se graben.

Grabar mientras escucha la reproducción de las pistas de audio

Cuando está activada la secuencia ([SEQ PLAY] está activado), todos los indicadores iluminados de los botones [STATUS] de las pistas de audio se apagarán (se enmudecerán). Entonces puede seleccionar una pista de audio para reproducir y, luego, grabar en tiempo real mientras escucha la reproducción de la pista de audio seleccionada.

1. Siga los pasos 1-7 de “Grabar en tiempo real” de la página anterior.

2. Para las pistas de audio que desee hacer sonar, pulse el botón [STATUS] correspondiente y su indicador se iluminará en verde.

* *No es posible hacer sonar simultáneamente la pista de secuencia seleccionada como destino de la grabación y la pista de audio correspondiente. Tampoco puede reproducirse simultáneamente una pista de audio y la correspondiente pista de secuencia seleccionada como destino de la reproducción. Para más detalles, consulte “Hacer sonar pistas de secuencia y pistas de audio simultáneamente” (p. 95).*

3. Pulse [CREATE].

Se iniciará la grabación y, al mismo tiempo, la pista o pistas de audio que seleccionó en el paso 2 sonarán. Pulse los pads para que se graben.

4. Cuando haya terminado de grabar, pulse PAD SEQUENCING [CREATE].

El indicador de [CREATE] parpadeará.

5. Vuelva a la posición donde inició la grabación y pulse PLAY [▶] para reproducir su interpretación y escuchar así el resultado final.

6. Pulse [DISPLAY].

El indicador de [CREATE] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.



Después de grabar, puede pulsar [UNDO/REDO] (p. 136) para volver a las condiciones que había antes de realizar la operación.

Organizar las muestras de audio

Corregir los desajustes del timing mientras graba-Quantize

Las operaciones de pad se graban en la pista con una precisión de tiempo de 1/96 de tiempo de compás. Esto significa que es bastante difícil grabar operaciones de pad con precisión en puntos exactos como inicios de compás, negras o corcheas cuando se utiliza la grabación en tiempo real. Por esta razón, el CDX-1 dispone de la función Quantize que permite corregir el timing de sus operaciones de pad mientras graba.

NOTE

La función Quantize no se aplica al intervalo con el que se suelta un pad.

1. En el paso 7 de “Grabar en tiempo real” (p. 88), cambie el ajuste de “Quantize”.

Ajuste la resolución del timing en términos de notas. El timing con el que se inicia el sonido se ajustará al inicio de los compases o de los tiempos de compás.

“MEAS”: Inicio del compás

“ 𝅗𝅥 ”: 192 intervalos de clic

“ ♩ ”: 96 intervalos de clic

“ ♩3 ”: 64 intervalos de clic

“ ♪ ”: 48 intervalos de clic

“ ♪3 ”: 32 intervalos de clic

“ 𝅘𝅥𝅯 ”: 24 intervalos de clic

“ 𝅘𝅥𝅯3 ”: 16 intervalos de clic

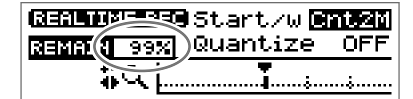
“OFF”: El intervalo con el que pulse un pad no se ajustará.

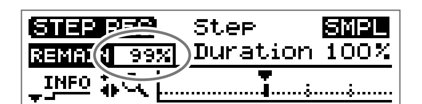
* *Cuando utilice la función Quantize, las operaciones de pad en la misma pista de secuencia pueden solaparse. Si esto ocurre, sólo será válida la última operación de pad y sólo se grabará esa frase.*

Sobre el número de eventos grabables que quedan en la Secuencia

El tiempo de grabación disponible de una secuencia se muestra en “REMAIN XX%” de las pantallas REALTIME REC y STEP REC. “XX%” indica el número de eventos * restantes en términos de porcentaje

* Un evento es una operación consistente en pulsar/soltar un pad





Grabar operaciones de pad con el intervalo especificado-Step Recording

El CDX-1 le permite grabar operaciones de pad en una pista de secuencia mientras la reproducción permanece detenida. Esta función es análoga a la de pegar muestras de pad a intervalos especificados anteriormente (pasos). Es lo que se llama grabación por pasos (Step Recording).

Funciones de los botones durante la grabación por pasos

Durante la grabación por pasos los botones tienen las funciones siguientes.

Pads [1]-[8]: Se graba la muestra de ese pad y la posición actual avanza un paso.

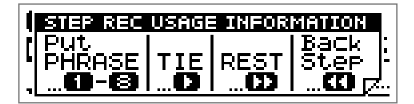
[▶]: Se extiende (se liga) la frase del paso anterior un paso adicional más.

[▶▶]: Se graba un silencio que dura un paso y la posición actual avanza un paso.

[◀◀]: Se vuelve al paso anterior.

Si está confundido acerca de las funciones de los botones durante la grabación

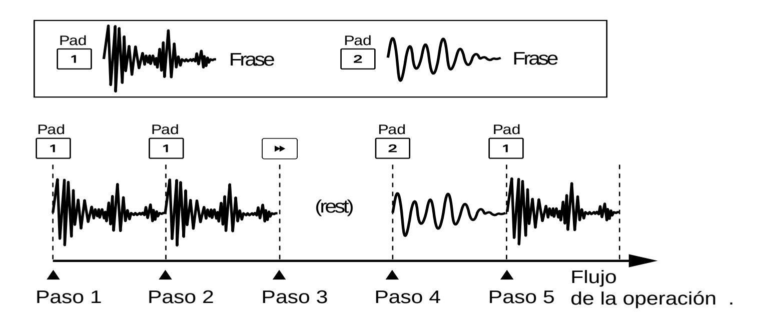
En la pantalla Step Rec siguiente, pulse CURSOR [▽] una o dos veces para que la pantalla actual cambie a la pantalla “STEP REC USAGE INFORMATION”.



La grabación continúa incluso cuando cambie a esta pantalla. Pulse CURSOR [△] para volver a la pantalla anterior.

Grabar por pasos

En la explicación que le ofrecemos a continuación se da por sentado que los pads [1] y [2] contienen muestras y que su intención es grabar en la pista de secuencia tal como se muestra en el diagrama.



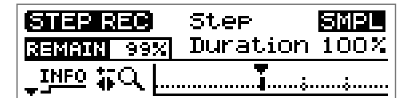
1. **Pulse PAD SEQUENCING [CREATE].**

   El indicador de [CREATE] parpadea y se muestra una pantalla en la que se pueden seleccionar el método de grabación y la pista de secuencia que será el destino de la grabación.



2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar "Step" (grabación por pasos).**
3. **Utilice el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia de la A a la D que desea grabar.**
4. **Después de haber especificado el método de grabación y la pista de secuencia que va a grabar, pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes Step Rec. El indicador de [CREATE] se ilumina.



5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para desplazarse hasta la posición en la que desea iniciar la grabación como, por ejemplo, el principio del compás que desee.**
6. **Asegúrese de que el cursor está localizado en la línea de "Step". Haga girar el dial TIME/VALUE para especificar el paso (intervalo de entrada) en términos de valor de una nota.**
7. **Asegúrese de que "Duration" está ajustado a "100%".**
8. **Cuando pulse pad [1] la grabación se inicia simultáneamente y se graba el pad [1] del Paso 1 de la figura anterior. Cuando se vuelve a pulsar [1] también se graba el Paso 2.**
9. **Pulse [▶▶] y se grabará un silencio en el paso 3,**
10. **Pulse pad [2] y el sonido del pad [2] se grabará en el paso 4.**
11. **Pulse pad [1] y el sonido del pad [1] se grabará en el paso 5. Luego, pulse PLAY [▶] y la frase del paso 5 se extiende un paso, doblándose la duración de la grabación.**
12. **Cuando haya terminado de grabar, pulse PAD SEQUENCING [CREATE].**

    El indicador de [CREATE] se apagará y se mostrará la pantalla Seq Play List.

13. **Vuelva a la posición en la que empezó la grabación y pulse PLAY [▶]para reproducir su interpretación y escuchar el resultado.**

MEMO

Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [CREATE] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.



Para más detalles sobre los parámetros "Step" y "Duration", consulte "Ajustes de parámetros para la grabación por pasos" (p. 93).



Incluso si pulsa repetidas veces [▶] (Ligadura) para grabar lo que parece ser una frase larga en la pista, la reproducción no excederá la longitud de la propia muestra. Sin embargo, en el caso de un pad para el que se especifique una reproducción en bucle (p. 72), el resultado de la grabación por pasos también se verá afectada por el bucle y una única frase larga se grabará en la secuencia.



Después de grabar, puede pulsar [UNDO/REDO] (p. 136) para volver a las condiciones que había antes de realizar la operación.

Ajustes de parámetros para la grabación por pasos

● Step:

“SMPL” (muestra): Se avanza el número de clics (del tempo actual) correspondiente a la duración de la muestra del pad.

“MEAS” (compás): Se avanza hasta el principio del compás siguiente.

“ 𝅗𝅥 ”: Avanzar 192 clics.

“ ♩ ”: Avanzar 96 clics.

“ ♩3 ”: Avanzar 64 clics.

“ ♪ ”: Avanzar 48 clics.

“ ♪3 ”: Avanzar 32 clics.

“ 𝅘𝅥𝅯 ”: Avanzar 24 clics.

“ 𝅘𝅥𝅯3 ”: Avanzar 16 clics.

“ 𝅘𝅥𝅰 ”: Avanzar 12 clics.

** Si está seleccionado “MEAS” (compás), la posición de entrada donde empieza la grabación suele ser el principio del compás siguiente. Sin embargo, la grabación empezará desde la posición actual si ésta corresponde al principio de un compás.*

** Si selecciona “SMPL” (muestra), la duración de un paso dependerá del pad que pulse. Resulta conveniente cuando se desea juntar las muestras de pad sin preocuparse del tempo de la interpretación o de las divisiones de los compases.*

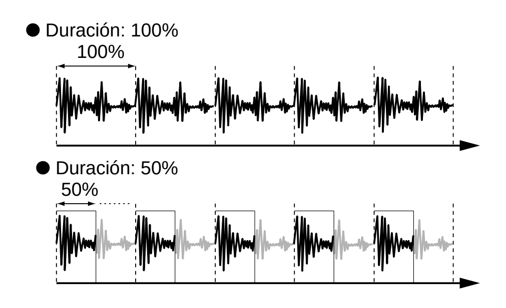
** En este caso, si la duración de la muestra es numéricamente la misma que la duración del compás para la reproducción, puede que gradualmente se vaya acumulando una diferencia debido a imprecisiones en el cálculo. Además, si pulsa [▶▶] (Silencio) se producirá un silencio de la misma duración que la muestra precedente. (Si pulsa [▶▶] antes de pulsar el primer pad, esta operación se ignorará.)*

● Duration

El parámetro Duration determina durante cuanto tiempo se sostendrá la frase respecto al paso (intervalo de entrada). Utilice el dial TIME/VALUE para ajustar el valor dentro de una gama del 1% al 100%. Normalmente ajústelo al 100%.

Por ejemplo, supongamos que ajuste Step a “MEAS” (1 compás) y grabe por pasos pulsando repetidas veces un pad que contiene una frase de un compás. En este caso, si ajusta Duration a “50%”, la frase se grabará desde el principio de cada compás pero sólo se reproducirá para la primera mitad de cada compás

< Un ejemplo de grabación por pasos pulsando repetidas veces el mismo pad >



Añadir dinámica mientras graba por pasos

El nivel de volumen de las frases grabadas por pasos será el mismo que el nivel de volumen de las muestras que utilice (p. 75).

En el CDX-1, las muestras suenan a un volumen fijo sea cual sea la fuerza con la que se pulsan los pads. Si desea añadir dinámica a cada paso durante la grabación por pasos es mejor preparar varios pads que contengan la misma muestra pero con niveles de volumen diferentes y utilizar estos pads adecuadamente.

Para asignar la misma muestra a varios pads puede utilizar Clipboard.

→ “Copiar una muestra en otro pad—clipboard” (p. 80)

El ajuste de volumen de las muestras puede ajustarse independientemente para cada pad.

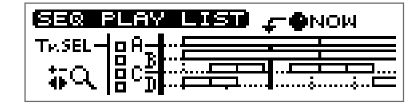
→ “Ajustar el volumen de una muestra—Sample level” (p. 75)

Hacer sonar una pista de secuencia

El número de sonidos que se pueden hacer sonar simultáneamente **es de cuatro sonidos estéreo en total para la reproducción de pistas de audio, de pads y de pistas de secuencia**. Cuando la secuencia está activada, la prioridad de reproducción sigue el orden siguiente: pistas de secuencia → pistas de audio → pads.

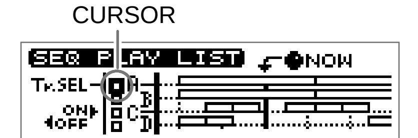
1. **Pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY].**

   El indicador de [SEQ PLAY] se ilumina y se muestra la pantalla Seq Play List. Entonces, el indicador del botón [STATUS] de todas las pistas de audio se apaga (se enmudecen).



2. **Pulse CURSOR [▽].**

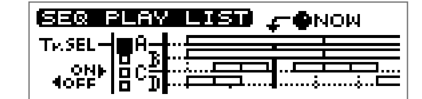
   Se muestra un cursor en el cuadrado A de "Tr.SEL" (selección de pista).



3. **Pulse CURSOR [△] [▽] para desplazar el cursor hasta el cuadrado "Tr.SEL" (selección de pista) de la pista de secuencia (A-D) que desea reproducir.**

4. **Pulse CURSOR [▷].**

   El cuadrado "Tr.SEL" (selección de pista) se resalta en negro, indicando que se va a reproducir esa pista.



   Para cancelar su selección, pulse CURSOR [◁].

5. **Si hay otras pistas de secuencia que desea reproducir, repita los pasos 3-4.**

6. **Pulse ZERO [|◀◀] para volver al principio de la interpretación.**

7. **Pulse PLAY [▶].**

   La pista o pistas de secuencia se reproducirán.

8. **Cuando haya terminado de reproducir la pista o pistas de secuencia, pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY].**

   El indicador de [SEQ PLAY] se apagará y se desactivará la secuencia

Hacer sonar pistas de secuencia y pistas de audio simultáneamente

Cuando la secuencia está activada, el indicador del botón [STATUS] de todas las pistas de audio se apaga. Si desea reproducir pistas de audio a la vez, pulse las veces que sea necesario el botón [STATUS] de una pista de audio hasta que se ilumine en verde.

No obstante, **no se puede reproducir simultáneamente una pista de audio y la correspondiente pista de secuencia seleccionada como destino de la reproducción.**

Las pistas de secuencia y las pistas de audio se corresponden de la forma siguiente.

● Pistas de Secuencia		● Pistas de Audio
pista A	➔	pista 1-2
pista B	➔	pista 3-4
pista C	➔	pista 5-6
pista D	➔	pista 7-8

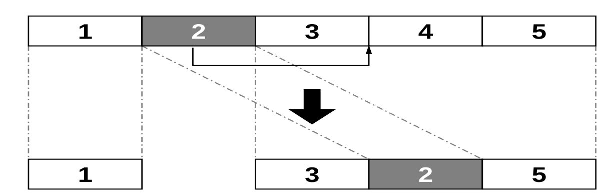
Por ejemplo, si la pista de secuencia A se ha seleccionado como pista de reproducción, no será posible seleccionar las pistas de audio 1-2 como pistas de reproducción. Las pistas de audio 3-4, 5-6 o 7-8 podrán reproducirse simultáneamente con la pista de secuencia A.

Editar una pista de secuencia

Las muestras de una pista de secuencia pueden editarse moviendo la posición en la que van a sonar, pegándolas en una posición diferente o supriméndolas. Así es más fácil realizar correcciones en frases enteras sin tener que volver a grabar.

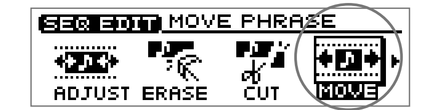
Mover una frase-Move

Esta función desplaza la frase especificada a otra posición. El lugar de donde se mueve la frase queda en blanco (silencio) y, si ya había una frase en la posición de destino, la nueva frase que ha movido hasta allí la sobreescribe.



1. **Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].**
   El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Move.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Move Phrase.



4. **Pulse CURSOR [ ].**
   Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.



5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].**
   El mini-menú deja de mostrarse.
6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea mover.**
   La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro.
7. **Después de haber especificado la frase que va a mover, pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra dónde se va a mover. Puede ajustar el destino.



8. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el destino del movimiento a “NOW”.”**
9. **Después de haber especificado el destino del movimiento, pulse [YES/ENTER].**
   La frase especificada se mueve.
10. **Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].**
    El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

MEMO

Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.

MEMO

En el paso 5, si pulsa [NO/EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse.

MEMO

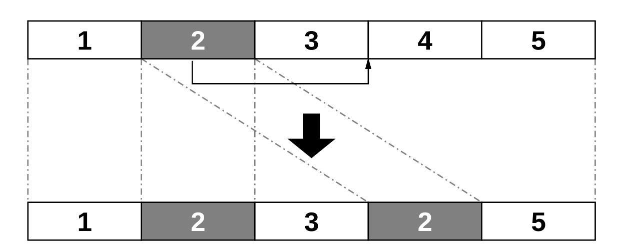
En el paso 7, si desea cambiar las unidades para el movimiento, pulse CURSOR [ ][ ] para seleccionar entre compás (measure), tiempo de compás (beat) y clic (tick).

MEMO

Para cancelar la operación, pulse [UNDO/REDO] (p. 136) después del paso 9.

Pegar una frase en una posición diferente-Paste

Si ya hay algo grabado en el destino donde va a pegar la frase será sobrescrito por la frase que pegue.



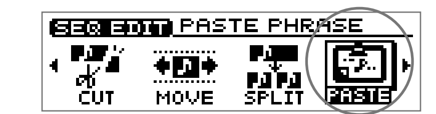
1. **Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].**

   El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

MEMO

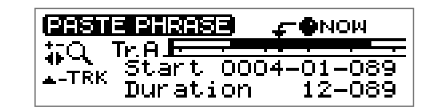
Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.

2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Paste.**



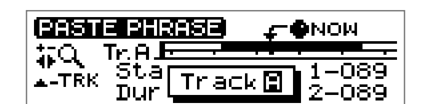
3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla Paste Phrase.



4. **Pulse CURSOR [ ].**

   Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.



5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].**

   El mini-menú deja de mostrarse.



En el paso 5, si pulsa [NO / EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse.

6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea pegar.**

   La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro

7. **Después de haber especificado la frase que va a pegar, pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra dónde se va a pegar. Puede ajustar el destino.



MEMO

En el paso 8, si desea cambiar las unidades para el movimiento, pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar entre compás (measure), tiempo de compás (beat) y clic (tick).

8. **Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el destino del pegado a “NOW”.**

9. **Después de haber especificado el destino del pegado, pulse [YES/ENTER].**

   La frase especificada se pega.

10. **Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].**

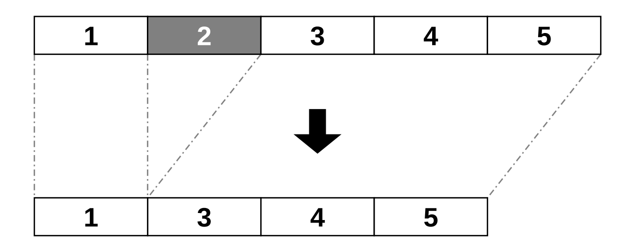
    El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.



Para cancelar la operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 9.

Cortar una frase-Cut

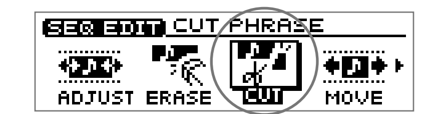
Cuando corte una frase, las frases posteriores se desplazarán hacia atrás ocupando el lugar que esa frase ha dejado libre.



1. Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].

El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Cut.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Cut Phrase.



4. Pulse CURSOR [ ].

Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.



5. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].

El mini-menú deja de mostrarse.

6. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea cortar.

La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro.

7. Después de haber especificado la frase que va a cortar, pulse [YES/ENTER].

La frase especificada se corta.

8. Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].

El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

MEMO

Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.

MEMO

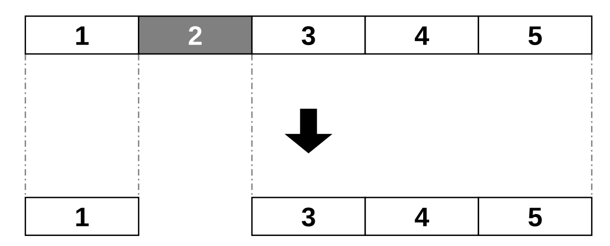
En el paso 5, si pulsa [NO / EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse.



Para cancelar la operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 7.

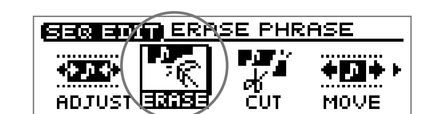
Borrar frases-Erase

El espacio ocupado por la frase que borre quedará en silencio. Si hay frases después de la frase borrada, éstas no se desplazarán hacia atrás para ocupar el espacio que ha quedado vacío.

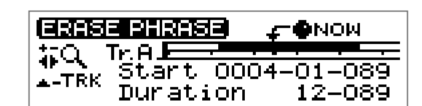


1. **Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].**
   El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Erase.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Erase Phrase.



4. **Pulse CURSOR [ ].**
   Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.



5. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].**
   El mini-menú deja de mostrarse.
6. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea borrar.**
   La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro.
7. **Después de haber especificado la frase que va a borrar, pulse [YES/ENTER].**
   La frase especificada se borra.
8. **Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].**
   El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

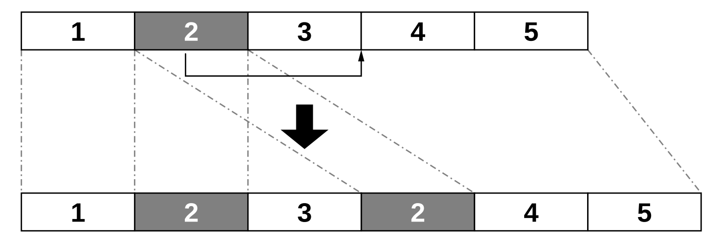
MEMO
Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.

MEMO
En el paso 5, si pulsa [NO / EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse

MEMO
Para cancelar la operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 7.

Insertar una frase en otra posición-Insert

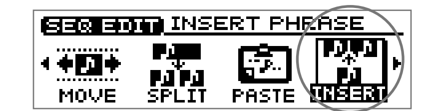
Si hay algo grabado en el destino de la inserción, las frases posteriores a ese punto se desplazan hacia adelante en una medida igual a la duración de la frase que ha insertado.



1. Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].

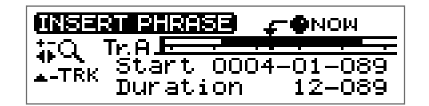
El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Insert



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Insert Phrase.



4. Pulse CURSOR [ ].

Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.

5. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].

El mini-menú deja de mostrarse.

6. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea insertar.

La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro.

7. Después de haber especificado la frase que va a insertar, pulse [YES/ENTER].

Se muestra dónde se va a insertar. Puede ajustar el destino.



8. Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el destino de la inserción a “NOW”.

9. Después de haber especificado el destino de la inserción, pulse [YES/ENTER].

La frase especificada se inserta.

10. Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].

El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

MEMO

Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.

MEMO

En el paso 5, si pulsa [NO / EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse

MEMO

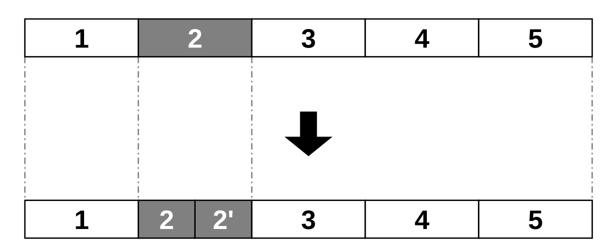
En el paso 7, si desea cambiar las unidades para el movimiento, pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar entre compás (measure), tiempo de compás (beat) y clic (tick).

MEMO

Para cancelar la operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 9.

Dividir la frase en la posición actual-Split

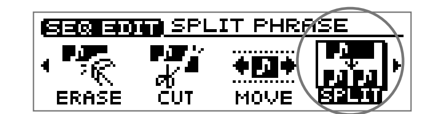
Esta función divide la frase en “NOW” (la posición actual). Al dividir una frase, puede borrar una porción de la frase o pegarla en otra posición.



1. Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].

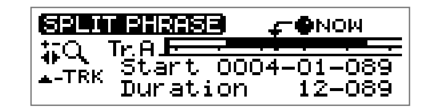
El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Split.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Split Phrase.



4. Pulse CURSOR [ ].

Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.



5. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].

El mini-menú deja de mostrarse.

6. Haga girar el dial TIME/VALUE para ajustar el destino de la división a “NOW”.

La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro.

7. Después de haber especificado la frase que va a dividir, pulse [YES/ENTER].

La frase especificada se divide en “NOW” (posición actual).

8. Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].

El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

MEMO

Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará

HINT

Si desea realizar ajustes de precisión en la posición en la que se va a dividir la frase, resulta conveniente utilizar Preview. Consulte “Desplazarse hasta una posición precisa-Preview” (p. 137).

MEMO

En el paso 5, si pulsa [NO / EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse



Para cancelar la operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 7.

Ajustar con Precisión la Colocación de Cada Frase-Adjust Timing

La colocación de frases en las pistas de secuencia se determina mediante los siguientes formatos.

- Desde qué compás, tiempo de compás y clic se inicia la frase (Start).
- Cuánto dura la frase medida en tiempos de compás y clics (Duration).

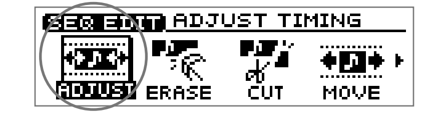
La función Adjust Timing permite cambiar estos valores.

Esta función comprende tres pantallas. La primera pantalla es para seleccionar frases, y la segunda y la tercera son para cambiar los ajustes.

1. Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].

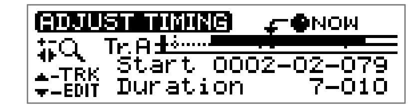
El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. Asegúrese de que el cursor está situado en el icono Adjust (Adjust Timing).



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Adjust Timing.



4. Pulse CURSOR [ ].

Se muestra un mini-menú de selección de pistas de secuencia.



5. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista de secuencia (A-D) que desea editar y pulse [YES/ENTER].

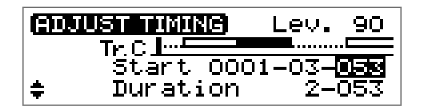
El mini-menú deja de mostrarse.

6. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea ajustar.

La frase seleccionada en ese momento se remarca en negro.

7. Cuando la frase que quiera ajustar esté remarcada, pulse [YES/ENTER].

Se selecciona esa frase y se muestra la pantalla Edit.

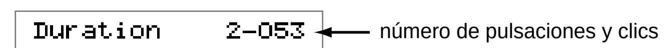


8. Pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar "Start" o "Duration", pulse CURSOR [ ] [ ] y, luego, haga girar el dial TIME/VALUE para cambiar el ajuste.

● **Start:** Ajusta el punto donde empieza la frase dentro de la pista de secuencia.

Start 0001-03-053 ← compás - pulso - clic

● **Duration:** Ajusta la duración de la frase.



9. Si es necesario, pulse CURSOR [ ] repetidas veces hasta que se muestre la tercera pantalla y haga girar el dial TIME/VALUE para cambiar el valor de "WaveOffset" o "WaveEnd".

Para más detalles, consulte "Offset y Punto Final" (p. 103).

10. Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].

El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.



Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.



En el paso 5, si pulsa [NO / EXIT] el mini-menú también deja de mostrarse

NOTE

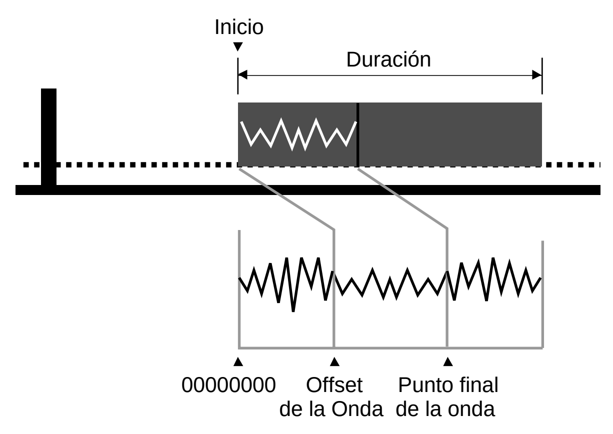
Los valores de los ajustes "Start" y "Duration" de una frase que se pueden cambiar están limitados por la frase anterior y la frase posterior; es decir, que las frases de la misma pista no pueden solaparse. Además, un tiempo de compás, tal como se indica aquí, siempre significa una negra (96 clics). Esto no se ve afectado por el ritmo de cada compás.



Para cancelar la operación, pulse [UNDO / REDO] (p. 136) después del paso 7.

Offset y Punto Final

“WaveOffset” y “WaveEnd”, los parámetros seleccionados en el paso 9 del procedimiento anterior, determinan qué parte de los datos de la forma de onda se utilizan para una frase.



Tanto el Offset como el Punto Final se indican mediante valores de 8 dígitos de forma similar a los puntos de inicio de lectura de la muestra (p. 77). (La cantidad de tiempo indicada por “00000001” corresponde a 1 / 3000 de un segundo.) Esto no cambia con el tempo y la duración del compás.



WaveOffset:

Especifica y cambia el punto donde se inicia la lectura de los datos de la forma de onda de la muestra. El punto especificado se sitúa en la posición determinada en “Start” de la pantalla Adjust Timing (en la segunda pantalla).

WaveEnd:

Especifica y cambia el punto donde termina la lectura de los datos de la forma de onda de la muestra. Si este punto está antes del final del segmento resultante del ajuste de “Duration” en la pantalla Adjust Timing (en la segunda pantalla), el sonido se detiene, a pesar de que quede dentro de la frase.

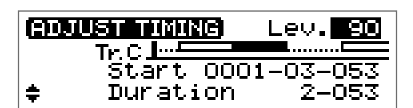
Si un pad contiene un sonido de bucle grabado con Realtime / Step Recording, se señala el punto final del bucle en la pista.



Si el modo de muestreo que utilizó durante Event Recording fue “LOOP-END”, no podrá seleccionar un valor inferior que el del valor fijado

Realizar el ajuste de volumen para cada frase

En la parte superior derecha de la pantalla Adjust Timing se muestra el volumen de cada frase. Si remarca este valor en negro y hace girar el dial TIME / VALUE para cambiarlo, podrá ajustar el volumen de la frase seleccionada (0-100).



El valor anterior al cambio refleja el volumen que se especificó para el pad que pulsó para que se grabase (p. 88-91). Un ajuste de “100” corresponde al volumen original con el que se mostreó el sonido.

Editar en la pantalla Sequence Play List-Quick Edit

Resulta conveniente seleccionar una frase que quiera editar viendo la pantalla Seq Play List en su totalidad.

1. Pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY].

El indicador de [SEQ PLAY] se ilumina y se muestra el menú Seq Play List en forma de iconos.





Ahora, el indicador de [STATUS] de todas las pistas se apagará

2. Pulse CURSOR [ ].

Se muestra un cursor en el cuadro A de "Tr.SEL" (selección de pista).



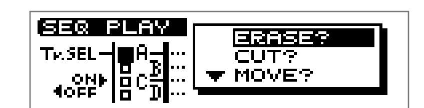
3. Pulse CURSOR [ ] [ ]para desplazar el cursor hasta el cuadro "Tr.SEL" (selección de pista) de la pista de secuencia (A-D) que desea editar.

4. Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar la frase que desea editar.

La frase seleccionada en ese momento quedará remarcada en negro.

5. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra un mini-menú.



6. Pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar el menú y pulse [YES/ENTER].

Si en este punto pulsa [NO/EXIT] el mini-menú deja de mostrarse.

El menú que se muestra en pantalla y las operaciones que se listan son las siguientes.

"MOVE?" "Mover una frase-Move" (p. 96) pasos 8-9.

"PASTE?" "Pegar una frase en una posición diferente-Paste" (p. 97) pasos 8-9.

"CUT?" Se corta la frase especificada.

"ERASE?" Se borra la frase especificada.

"INSERT?" "Insertar una frase en otra posición-Insert" (p. 100) pasos 8-9.

"SPLIT?" "Dividir la frase en la posición actual-Split" (p. 101) pasos 6-7.

"ADJUST?" "Ajustar con Precisión la Colocación de Cada Frase-Adjust Timing" (p. 102) pasos 7-8.

7. Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse [DISPLAY].

El indicador de [EDIT] se apaga y el CDX-1 vuelve a la pantalla básica.

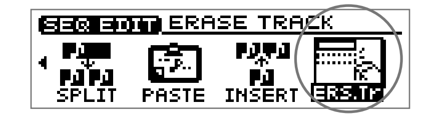
Suprimir una pista de secuencia

Puede suprimir una pista de secuencia que no desee con el procedimiento siguiente.

1. **Pulse PAD SEQUENCING [EDIT].**

   El indicador de [EDIT] se ilumina y se muestra el menú Seq Edit en forma de iconos.

2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono Ers.Tr (Erase Track).**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes Erase Track.



4. **Haga girar el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de pista de secuencia que desea suprimir.**

5. **Pulse [YES/ENTER].**

   La pista de secuencia se suprime.

6. **Cuando haya terminado de editar la pista de secuencia, pulse SEQUENCING [SEQ PLAY] para desactivarlo (indicador del botón apagado).**



Si el indicador de [SEQ PLAY] está apagado, pulse [EDIT] y se iluminará (se activará) automáticamente. Además, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apagará.



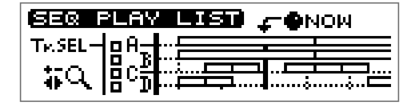
Para cancelar la operación, pulse [UNDO/REDO] (p. 136) después del paso 5.

Grabar el sonido de reproducción de secuencia en una pista de audio

Cuando haya creado una secuencia que le guste puede grabar el sonido de reproducción de esa secuencia en una pista de audio. Incluso puede reproducir tres pistas de secuencia y combinarlas en dos pistas de audio (estéreo).

1. Pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY].

El indicador de [SEQ PLAY] se ilumina y se muestra la pantalla Seq Play List.



Entonces, el indicador de [STATUS] de todas las pistas de audio se apaga.

2. Seleccione las pistas de secuencia que desee reproducir.

Es posible seleccionar tres pistas de secuencia.

➔Hacer sonar pistas de secuencia y pistas de audio simultáneamente” (p. 95).

3. Pulse PLAY [▶] para reproducir y utilice los faders PADS/SEQ LEVEL para ajustar el balance del volumen de una pista de secuencia.

4. Utilice el fader MASTER para ajustar el nivel de grabación.

Llegado a este punto, aumente el volumen tanto como sea posible sin dejar que el sonido distorsione.



Puede grabar simultáneamente pistas de audio y la fuente de entrada.

5. Cuando haya ajustado el volumen, pulse STOP [■].

6. Pulse [BOUNCE] y el indicador del botón se iluminará

7. Pulse [STATUS] de la pista de audio que desee utilizar como destino de la grabación.

El indicador de [STATUS] de las pistas de audio parpadeará en rojo y la pista de audio seleccionada ya estará lista para la grabación.

* ** No es posible especificar como destino de la grabación la pista de audio correspondiente a la pista de secuencia que suena. Para más detalles sobre las correspondencias entre pistas de audio y pistas de secuencia, consulte “Hacer sonar pistas de secuencia y pistas de audio simultáneamente” (p. 95).*

8. Pulse ZERO [|◀◀] para devolver la posición de la canción (SONG POSITION) al punto “0001-01-000” (principio de la canción).

Si no, puede desplazarse hasta la posición que desee para que la grabación empiece en ese punto.

9. Pulse REC [●].

El indicador de [REC] [●] parpadea (modo “listo para grabar”).

10. Pulse PLAY [▶] y se iniciará la grabación.

11. Pulse STOP [■] para detener la grabación.

Los indicadores de [BOUNCE] y [STATUS] de las pistas seleccionadas como destino de la grabación se iluminarán en verde.

12. Escuche el resultado de la grabación.

Pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY] para que su indicador se apague. Pulse [|◀◀] para volver al principio de la canción y, luego, pulse PLAY [▶] para reproducir las pistas de audio que seleccionó como destino de la grabación.

Crear un CD de audio

Preparar la grabación—Grabación multipistas

¿Qué significa grabación multipistas?

El CDX-1 cuenta con **ocho "pistas de audio"** donde pueden grabarse de manera independiente las diferentes partes que forman una canción. Así pues, puede grabar partes separadas en cada pista de audio, por ejemplo, la voz en la pista 1, la guitarra en la pista 2, etc. Este proceso se denomina **grabación multipistas.**

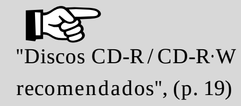
Preparar un disco CD-RW para su uso—Format



¡Debe utilizar discos CD-RW compatibles de alta velocidad!



Cuando efectúe grabaciones multipistas, **deberá utilizar discos CD-RW compatibles de alta velocidad que lleven este logotipo**.No es posible efectuar este tipo de grabación con discos CD-R o con discos CD-RW no compatibles con escritura de alta velocidad. Tampoco es posible el formateado.



"Discos CD-R / CD-R·W recomendados", (p. 19)

Si desea utilizar un disco CD-RW nuevo, deberá prepararlo previamente para utilizarlo con el CDX-1. Dicho proceso se conoce como **formatear**.



El CDX-1 utiliza una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. No es posible cambiar dicha frecuencia

Preparar un disco CD-RW para su uso

1. **Introduzca un disco CD-RW nuevo tal y como se describe en "Introducir un disco", p. 35.**

   En la pantalla podrá leer el mensaje "Blank Disk. Format Now?" (Disco en blanco. ¿Formatear ahora?).

2. **Si efectivamente desea formatear el disco, pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará la pantalla CD-RW Format.

   Si pulsa [NO / EXIT], la bandeja del disco se abrirá.





3. **Asegúrese de que el cursor se encuentra en la línea "Format Type".**

4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de formateado.**

   ● **Format Type:**

   FULL: Toda el área de datos quedará físicamente borrada, con lo cual el disco volverá a encontrarse en blanco. Este procedimiento permitirá un aumento de la fiabilidad de cualquier disco utilizado previamente en otro aparato. Dicho procedimiento durará 20 minutos aproximadamente.

   STANDARD: Los datos del disco tan sólo quedarán invalidados lógicamente. En la mayoría de los casos deberá seleccionar este procedimiento. En este caso, la duración será de 10 minutos.

5. **Pulse CURSOR [▽] para desplazar el cursor hasta la línea “Data Type”**

MEMO

Para formatear discos mediante el CDX-1 deberá seguir los pasos siguientes.
- Introducir el disco CR-RW para mejorar la precisión de la escritura.
- Reservar un área para la grabación.
- Reservar un área para la grabación de datos de pad / secuencia.

Esto significa que la operación de formateado requerirá un cierto tiempo.

6. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de datos.

Para más información acerca de los diferentes tipos de datos, consulte la columna "What is the data type?" (¿De qué tipo son los datos?), que se encuentra en esta misma pantalla.

7. Pulse [YES/ENTER].

En pantalla se mostrará el mensaje "Format OK?"



8. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar "OK" y, a continuación, pulse [YES/ENTER].

El procedimiento de formateado se llevará a cabo. Cuando éste llegue a su fin, en pantalla podrá leer el mensaje "Completed", además, la pantalla Basic se iluminará.

Si pulsa [YES / ENTER] para seleccionar "CANCEL", en pantalla volverá a mostrarse la página CD-RW Format.



No es posible modificar el tipo de datos mientras trabaja con la canción.

• Tras haber ejecutado el procedimiento de formateado, no podrá pulsar [UNDO / REDO] (p. 136) para regresar al estado en que se encontraba antes de ejecutar dicho procedimiento.

• Mientras se esté llevando a cabo el proceso de formateado, no desenchufe el adaptador AC, ni apague la unidad.

De qué tipo son los datos

Con El CDX-1 es posible especificar el tipo de datos que utilizará al formatear un disco CD-RW. Esto le permite seleccionar la combinación de calidad de sonido y tiempo de grabación que le resulte más adecuada para el tipo de grabación que se dispone a efectuar.

Puede elegir entre los siguientes tipos de datos:

● STANDARD:

De los tres tipos con que cuenta la unidad, éste proporciona la mayor calidad de sonido. Normalmente, deberá seleccionar este tipo.

● LONG1:

Este tipo permite una grabación más prolongada que el "STANDARD". Resulta muy adecuado para grabaciones en directo.

●LONG2:

Este tipo ofrece el mayor tiempo de grabación de los tres.

<Tiempo de grabación>

Los diferentes tiempos que pueden grabarse en un disco CD-RW para cada tipo de datos son los que se muestran a continuación.

Tipo de Datos	Tiempo de Grabación
STANDARD	15 minutos
LONG1	19 minutos
LONG2	23 minutos

* *Los tiempos de grabación anteriores son aproximados. Dependiendo del modo en que edite la canción, podrán resultar más breves.*

* *En el CDX-1, los tiempos de grabación aproximados, descritos anteriormente, se aplicarán independientemente del número de pistas que se utilicen para la grabación. Es decir, la cantidad de tiempo disponible para la grabación será la misma tanto si utiliza una sola pista como si emplea ocho.*

Borrar todo el contenido de un disco CD-RW

Puede suceder que en un momento dado ya no necesite conservar los datos que guardaba en un CD-RW pero sí quiera aprovechar dicho disco para nuevas grabaciones. También podría querer aprovechar un disco ya usado en ordenador. Si tal es el caso, ejecute la operación Disc Format

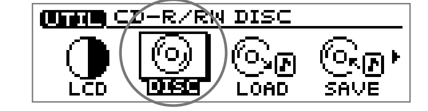
MEMO

- Un disco CD-RW nuevo se formateará en aproximadamente 10 minutos independientemente de cuál sea el ajuste de tipo de formateado seleccionado. Los contenidos que se borren al aplicar la operación de formateado no podrán recuperarse.
- Una vez ejecutada la función de formateado resultará imposible seleccionar [UNDO / REDO], p. 136, por lo que no podrá regresar al estado en que se encontraba antes de ejecutar dicha función.
- Mientras efectúe la función de formateado no desconecte el adaptador de AC ni desconecte la unidad.

1. Pulse [UTILITY].

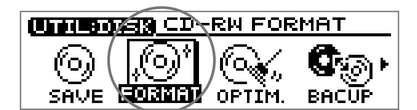
Se muestra el icono Menu.

2. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono CD-R/RW Disc y, seguidamente pulse [YES/ENTER].



En pantalla se mostrará el icono CD-R / RW Disc Menu.

3. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono CD-RW Disc Format.



4. Pulse [YES/ENTER].

En pantalla se mostrará la página CD-RW Format.





5. Asegúrese de que el cursor se encuentra en la línea "Format Type".

6. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de formateado.

● **Format Type**

FULL: Toda el área de datos quedará físicamente borrada, con lo cual el disco volverá a encontrarse en blanco. Este procedimiento permitirá un aumento de la fiabilidad de cualquier disco utilizado previamente en otro aparato. Dicho procedimiento durará 20 minutos aproximadamente.

STANDARD: Los datos del disco tan sólo quedarán invalidados lógicamente. En la mayoría de los casos deberá seleccionar este procedimiento. En este caso, la duración será de 10 minutos.

7. Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta la línea "Data Type".

8. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de datos.

Para más información acerca de los diferentes tipos de datos, consulte la columna "What is the data type?" (¿De qué tipo son los datos?), que se encuentra en la página 109.

* *No es posible modificar el tipo de datos mientras está trabajando en la canción.*

9. Pulse [YES/ENTER].

En pantalla se mostrará el mensaje "Format OK?"



10. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar "OK" y, a continuación, Pulse [YES/ENTER].

El procedimiento de formateado se llevará a cabo. Cuando éste llegue a su fin, en pantalla podrá leer el mensaje "Completed", además, la pantalla Basic se iluminará.

Si pulsa [YES / ENTER] para seleccionar "CANCEL", en pantalla volverá a mostrarse la página CD-RW Format.

MEMO

- Para formatear discos mediante el CDX-1 deberá seguir los pasos siguientes.
- Introducir el disco CR-RW para mejorar la precisión de la escritura.
- Reservar un área para la grabación.
- Reservar un área para la grabación de datos de pad / secuencia.
- Esto significa que la operación de formateado requerirá un cierto tiempo.

Controlar el sonido de un instrumento conectado

Seleccionar la fuente de entrada

Pulse el / los botón / -es INPUT SELECT del instrumento que se dispone a grabar. El indicador del botón / -es se iluminará.



Si desea saber qué jack utilizar con el botón INPUT SELECT o para el resto de conexiones, consulte el apartado "Descripciones del Panel: Panel Trasero" (p. 30) y el apartado " Descripciones del Panel: sección INPUT" (p. 21).

Adjusting the input sensitivity

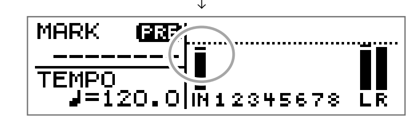
1. **Gire el control INPUT SENS para ajustar la sensibilidad de entrada.**

   Ajuste el control INPUT SENS hasta el valor más elevado posible en que el indicador no llegue a iluminarse al interpretar con un ataque fuerte.

2. **Pulse [DISPLAY] varias veces hasta acceder a la pantalla Pre-fader. Gire el control INPUT REC LEVEL para ajustar el nivel de modo que el medidor del nivel "IN" se desplace al mayor recorrido posible sin llegar a sobrepasar la línea de puntos.**

* *Si utiliza el control INPUT REC LEVEL para reducir el volumen de la fuente de entrada, el sonido quedará grabado en la pista a un volumen bajo; con lo cual, cuando eleve el volumen de dicha pista para escucharla, los ruidos que hayan podido quedar grabados serán más apreciables.*

El medidor de nivel debe estar situado en el punto más elevado sin sobrepasar la línea de puntos.
↓



Monitorizar el sonido

Utilice el deslizador MASTER para ajustar el volumen del instrumento o micrófono que esté monitorizando.

Si está escuchando a través de auriculares, ajuste el fader MASTER y el control PHONES hasta conseguir un sonido que no le resulte molesto.



Para más detalles acerca del ajuste del volumen del aparato conectado al jack OUTPUT, vea el manual de dicho aparato.

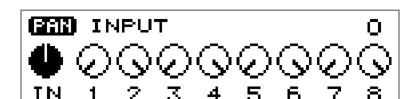
Ajustar la posición derecha/izquierda (panoramización) del sonido de entrada

Si ajusta el panorama (posición dcha. / izda.) del instrumento que está tocando a un punto en que pueda oírlo fácilmente, el sonido de dicho instrumento no se perderá entre otros sonidos durante el overdubbing (p. 122); además, le resultará más sencillo y cómodo trabajar.

1. **Pulse TRACK EDIT [PAN].**

   En pantalla se mostrará la página de ajustes del Panorama.

2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el control INPUT.**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el panorama.**
4. **Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**

MEMO

El panorama que seleccione en este momento se reflejará automáticamente en el panorama de la pista de audio donde se destina la grabación. Cuando escuche la pista, oirá el mismo panorama que utilizó para grabar. Una vez efectuada la grabación, podrá modificar o ajustar el panorama de cada pista de audio. ("Ajustar la posición derecha / izquierda (panorama) de cada pista de audio"), p. 130.)

Afinar un instrumento—Tuner

El CDX-1 dispone de una función de afinador cromático incorporada que le permitirá afinar su instrumento con gran rapidez. Dicho afinador es compatible tanto con guitarra como con bajo.

A continuación y a modo de ejemplo, le explicamos cómo afinar la guitarra.



Para más información acerca de cómo conectar un instrumento musical al aparato, consulte el apartado "Conectar equipos periféricos", que se encuentra en la página 32. Si desea saber cómo seleccionar la fuente de entrada, consulte el apartado "Seleccionar la fuente de entrada" de la página 111.

Ajustar la Afinación

Compruebe los siguientes aspectos antes de iniciar la afinación.

- Su guitarra está conectada al jack GUITAR/BASS.
- El botón [MIC2] se encuentra iluminado. En caso contrario, pulse [MIC2] para que se ilumine.

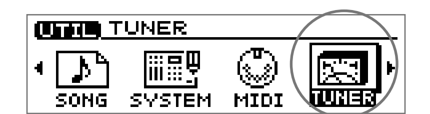
1. Pulse [UTILITY].

Se muestra el icono Menu.



No es posible escuchar o grabar mientras se utiliza el afinador.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono de Tuner.



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Tuner .

Para más detalles vea, “Acerca de la pantalla Tuner”(p. 113).





4. Toque limpiamente una nota individual (al aire) en la cuerda que desee afinar.

La pantalla le indicará la nota a la que más se aproxima el sonido que ha producido al tocar la cuerda. Ajuste la cuerda hasta que en pantalla se muestre exactamente la nota que desea conseguir. Consulte la tabla que se muestra a continuación.



Toque una nota clara únicamente con la cuerda que esté afinando.

◆ Standard tuning ◆

	6» cuerda	5» cuerda	4» cuerda	3» cuerda	2» cuerda	1» cuerda
Guitarra	E	A	D	G	B	E
Bajo			E	A	D	G

5. Mientras observa la aguja de la afinación, efectúe ajustes más precisos hasta que ambas guías, a derecha e izquierda, estén marcadas en negro.

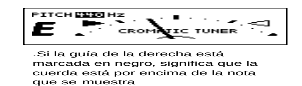
Si la afinación de la cuerda se encuentra entre +/- 50 cientos respecto a la afinación correcta, la aguja del afinador le indicará la diferencia entre la afinación en la que se encuentra y la afinación correcta.



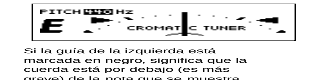
Si está afinando una guitarra que cuenta con una palanca de vibrato, al afinar una cuerda podría suceder que las otras cuerdas se desafinasen. Si esto sucede, realice, en primer lugar una afinación aproximada para hacer que en pantalla se muestre la nota correcta y, seguidamente, vuelva a afinar cada una de las cuerdas.



Si la afinación de la cuerda se encuentra entre +/- 50 cientos respecto a la afinación correcta, la aguja del afinador le indicará la diferencia entre la afinación en la que se encuentra y la afinación correcta.



.Si la guía de la derecha está marcada en negro, significa que la cuerda está por encima de la nota que se muestra



Si la guía de la izquierda está marcada en negro, significa que la cuerda está por debajo (es más grave) de la nota que se muestra.

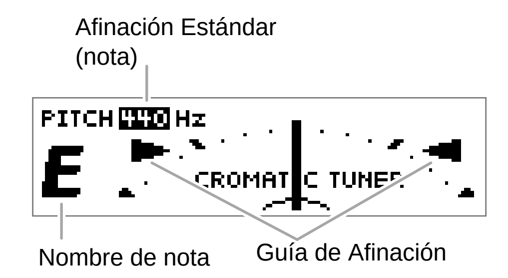
6. Repita los pasos 3-4 para afinar cada una de las cuerdas.

7. Cuando haya finalizado el proceso, pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.

Acerca de la pantalla del afinador

● **Imagen de la pantalla**

El afinador que tiene incorporado el CDX-1 muestra una afinación de referencia, el nombre de la nota, y una guía de afinación (ver la ilustración). Dicha guía indica la diferencia entre la nota de entrada y la nota que aparece en pantalla.



● **Imagen de la Guía de Afinación**

Si la diferencia entre la afinación de entrada y la afinación correcta se encuentra entre +/- 50 cents, las guías del afinador le indicarán los cents de diferencia entre ambas. Guiándose por la aguja del afinador, afine su instrumento hasta que ésta se encuentre en el punto medio, o lo que es lo mismo, hasta que ambas guías estén señaladas en negro.

Ajustar la nota de referencia del afinador.

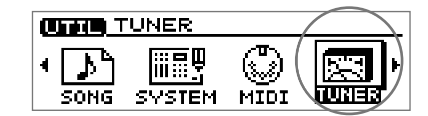
La frecuencia de la nota A4 del instrumento que utilice como referencia para la afinación se denomina nota de referencia. (Por ejemplo, la nota LA central en el piano). En el CDX-1, la afinación de referencia puede fijarse entre 435-445 Hz.

El ajuste de fábrica es de 440 Hz.

1. **Pulse [UTILITY].**

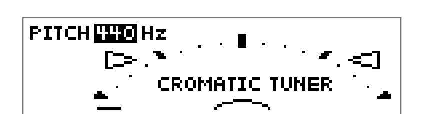
   Se muestra el icono Menu.

2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono de Tuner.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   En pantalla se mostrará la página Tuner Menu.



4. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar la afinación estándar.**

5. **Cuando haya terminado de afinar, pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**

Utilizar la guía de ritmos

Al grabar, es conveniente utilizar la guía de ritmos que contiene el CDX-1. Si lo hace, podrá utilizar varias funciones muy útiles como la de editar pistas en unidades de compases, o sincronizar la interpretación con aparatos externos.

Cuando utilice la guía de ritmos junto con el mapa del tempo, podrá modificar el patrón de ritmo o el propio tempo a lo largo de la canción. También puede utilizar la guía como metrónomo cuando no esté grabando.



"Ajustar el tempo y el patrón de ritmo de la canción—Mapa de Tempo", p. 115)



La guía de ritmos también puede utilizarse al grabar operaciones de pad en una pista de secuencias.
→Consulte el apartado "Grabar operaciones de pad mientras reproduce los pads—Grabación a Tiempo Real", p.88.



Es posible aplicar efectos al sonido del la guía de ritmos. Esto puede ser muy útil para aquellas ocasiones en que aplique efectos en bucle a las pistas de sonido, ya que le permite aplicar el mismo carácter al sonido de la guía de ritmos. Consulte "Utilizar efectos en bucle", p. 91.

Hacer Sonar/Detener la guía de ritmos

Cada vez que pulse [RHYTHM GUIDE[ON / OFF], el ajuste seguirá el siguiente ciclo: auto (parpadeando) → on (encendida -fija-) → off (apagada).

Parpadeando: El ritmo sonará en función de si la canción está sonando o está parada.

Encendida (fija): El ritmo sonará independientemente de si la canción está sonando o está parada.

Apagada: El ritmo no sonará.

Ajustar el Volumen de la Guía de ritmos

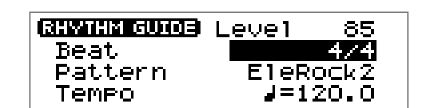
1. **Pulse RHYTHM GUIDE [PATTERN/TEMPO].**
   En pantalla se mostrará la página de ajustes Rhythm Guide.
2. **Asegúrese de que el cursor se encuentra en la línea de "Level".**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el volumen.**
4. **Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**

Cambiar el tipo de compás

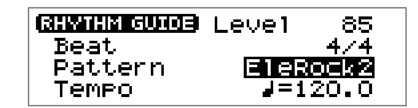
1. **Pulse RHYTHM GUIDE [PATTERN/TEMPO].**
   En pantalla se mostrará la página de ajustes Rhythm Guide.
2. **Pulse CURSOR [▽] para desplazar el cursor hasta "Beat".**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de compás que desee.**
4. **Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**

Cambiar el patrón de ritmo

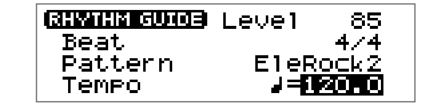
1. **Pulse RHYTHM GUIDE [PATTERN/TEMPO].**
   En pantalla se mostrará la página de ajustes Rhythm Guide.
2. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "Pattern".**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el patrón de ritmo que desee.**
4. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Basic.**

Cambiar el tempo

1. **Pulse RHYTHM GUIDE [PATTERN/TEMPO].**
   En pantalla se mostrará la página de ajustes Rhythm Guide.
2. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "Tempo".**

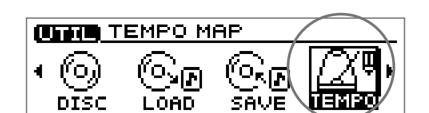


3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tempo que desee.**
4. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Basic.**

Ajustar el tempo y el patrón de ritmo de la canción—Mapa de Tempo

El **mapa del tempo** especifica los cambios de tempo en unidades de compás. Contiene datos que indican el tipo de compás y el tempo que se va a aplicar en un compás concreto. El mapa del tempo puede utilizarse para modificar el tempo de la guía de ritmos, así como el del patrón de ritmo.

1. **Pulse [UTILITY].**
   Se muestra el icono Menu.
2. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono de Tempo Map.**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   En pantalla se mostrará la página Tempo Map Setting.
   La pantalla que se muestra a continuación indica que el mapa del tempo empieza en el compás 1 y que el tempo de la negra = 120 especifica un tipo de compás de 4/4, también indica que el patrón de ritmo es el 01 (Rock1)





La guía de ritmos contiene una amplia gama de patrones rítmicos, además de un metrónomo. Para obtener más información, consulte el apartado "Lista de Patrones Rítmicos ", p. 164.



El tempo que especifique en este momento será el tempo que se aplicará a todo el sistema. La secuencia y el MIDI OUT también utilizarán dicho tempo.



Para utilizar el mapa del tempo, deberá crear uno usted mismo; además, deberá modificar el modo en que sonará la guía de ritmos. Si desea obtener más información, consulte el apartado de la página siguiente "Hacer sonar la guía de ritmos de acuerdo con el mapa de tiempo".”



Si usted da al aparato instrucciones de que va a utilizar un mapa de tempo determinado, el tempo de todo el sistema seguirá el mapa de tempo que usted ha especificado. La secuencia y el MIDI OUT también utilizarán el tempo del mapa de tempo

4. **Utilice CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta el ítem que desee editar y gire el dial TIME/VALUE para editar el valor.**

MEAS (compás): Especifica el compás inicial (1-999) del mapa de tempo. Los compases y ritmos que se muestran en pantalla, así como el sonido de la guía de ritmos y los datos del reloj MIDI transmitidos desde el CDX-1, seguirán los ajustes de este compás.

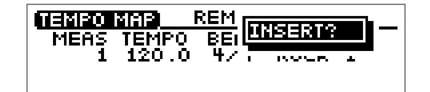
BEAT: Especifica el tipo de compás del mapa de tempo (1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8). Los compases y ritmos que se muestran en pantalla, así como el sonido de la guía de ritmos y los datos del reloj MIDI transmitidos desde el CDX-1, seguirán los ajustes de este compás.

TEMPO: Especifica el tempo (20.0-250.0) del mapa de tempo. Los compases y ritmos que se muestran en pantalla, así como el sonido de la guía de ritmos y los datos del reloj MIDI transmitidos desde el CDX-1, seguirán los ajustes de este compás.

PTN (patrón): Especifica el patrón de ritmo de la guía de ritmos.

5. **Si desea modificar el tempo de un compás en medio de una canción pulse [YES/ENTER].**

Se muestra un mini menú.



6. **Pulse [YES/ENTER].**

Los ajustes del mapa de tempo anterior se aplicarán.

7. **Repita los pasos 4-5 si lo necesita.**

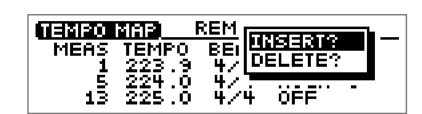
8. **Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**

Borrar un mapa de tempo

1. **Sitúese en la pantalla de ajustes de Tempo Map, tal como se describe en los pasos 1-2 de la sección anterior.**

2. **Desplace el cursor hasta la línea del mapa de tempo que desee borrar y pulse [YES/ENTER].**

Se muestra un mini menú.



3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar "DELETE?."**

4. **Pulse [YES/ENTER].**

El mapa de tempo de la línea seleccionada quedará borrado.

Hacer sonar la guía de ritmos de acuerdo con el mapa de tiempo

1. **Pulse RHYTHM GUIDE [PATTERN/TEMPO].**

En pantalla se mostrará la página de ajustes Rhythm Guide.

2. **Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "Beat".**

3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "TEMPO MAP".**

La guía de tempo sonará de acuerdo con el mapa de tempo.

4. **Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**



No es posible modificar el valor "MEAS" "1" del mapa de tempo 1.

Lista de Patrones de Ritmo, p. 164.

MEMO

Es posible crear hasta cincuenta mapas de tempo.

Grabar/Reproducir una interpretación

Grabar una interpretación

A continuación le indicamos cómo grabar una interpretación ejecutada en un instrumento conectado al CDX-1 en una pista de audio.La fuente de entrada seleccionada mediante el botón INPUT SELECT puede grabarse en mono o en estéreo

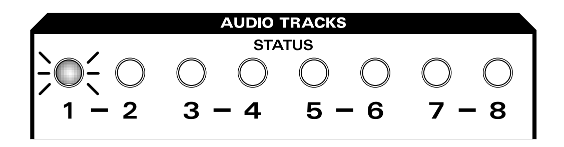


Si desea saber qué botón INPUT SELECT debe utilizar o bien, qué jack es el adecuado para efectuar las conexiones necesarias, consulte el apartado "Descripciones del Panel: Panel Trasero", p. 30 y el apartado "Descripción del Panel: sección INPUT", p. 21

Seleccionar la pista de audio para la grabación

1. **Pulse [STATUS] para la pista de audio en la que desee efectuar la grabación. Dicha pista deberá parpadear en rojo.**

En este preciso instante, la pista está lista para empezar a grabar.



HINT

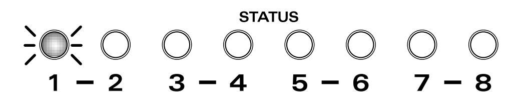
Si las ocho pistas de que dispone esta unidad le resultan insuficientes para grabar todas las ejecuciones que necesita, puede condensar la información contenida en varias pistas en una sola; de este modo, algunas de estas pistas quedarán libres para nuevas grabaciones. "Combinar los contenidos de múltiples pistas—Ping Pong de Pistas", p. 123.)

El estado de cada pista viene definido por el color de su botón de [STATUS].

- **Apagado:** La pista de audio ha sido enmudecida (silenciada).
- **Luz verde**: La pista de audio está preparada para la reproducción.
- **Luz roja:** La pista de audio está grabando.
- **Parpadea en rojo**:La pista de audio ha sido seleccionada como destino de grabación.

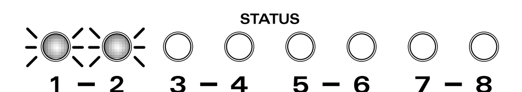
● Grabar en mono

Dado que la entrada es mono, normalmente se utilizará una pista de audio para grabar el sonido en mono. Pulse el botón [STATUS] para seleccionar una de las 8 pistas de sonido.



● Grabar en estéreo

Un sonido introducido en mono cambiará a estéreo si se le aplica un efecto insertado. Si desea grabar en estéreo mientras aplica un efecto de inserción, seleccione dos pistas de audio diferentes. Para ello, pulse dos botones [STATUS] realizando las siguientes combinaciones: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8.





Para más información acerca de los efectos de inserción, consulte el apartado "Utilizar los efectos de inserción", p. 139.



Técnica de doubling

Una técnica para panoramizar la guitarra de acompañamiento a derecha e izquierda en el campo estereofónico consiste en grabar el mismo acompañamiento dos veces (en pistas separadas) y, a continuación, panoramizar las pistas a derecha e izquierda. Esta técnica se conoce como doubling.

El CDX-1 cuenta con un efecto de inserción de doubling "DOUBL'N" (p. 194) que le permite aplicar un efecto de doubling sin necesidad de grabar la misma parte en dos ocasiones. Seleccione dos pistas y el modo de grabación en estéreo, a continuación, utilice el efecto de doubling "DOUBL'N" mientras toca el acompañamiento. De este modo, conseguirá un efecto de doubling muy espacioso.

El efecto "DOUBL'N" (doubling) también está disponible como efecto en bucle. Si utiliza el efecto en bucle "DOUBL'N" (p. 166) conseguirá un efecto de doubling incluso a partir de una grabación mono de una única pista, de modo que podrá utilizar las pistas de un modo más eficiente.

"Utilizar los efectos de inserción" (p. 139).

"Utilizar los efectos en bucle" (p.143).

Grabar

1. Pulse REC [●].

REC [●] parpadeará (modo de grabación en espera).

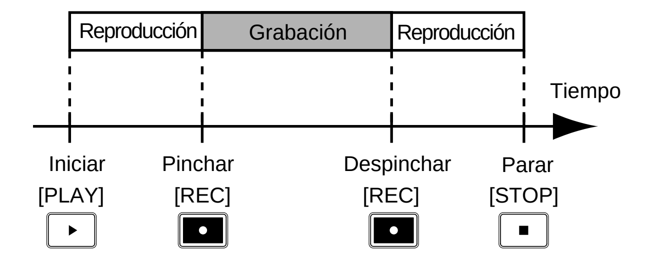
2. Pulse PLAY [▶].

REC [●] y [STATUS] correspondientes a la pista de audio seleccionada como destino de la grabación dejarán de parpadear en rojo para iluminarse en rojo de forma constante. A continuación, empezará la grabación.

3. Pulse STOP [■] para detener la grabación.

Corregir un error puntual regrabando—Pinchado/Despinchado

Al grabar, es probable que cometa un pequeño error, o bien, la grabación puede no quedar como esperaba. En estas ocasiones, es conveniente regrabar tan sólo el fragmento que contiene el error. La acción de utilizar el modo de grabación mientras está sonando una pista se denomina Pinchado. El procedimiento contrario, es decir, pasar del modo de grabación al modo de reproducción mientras está sonando la pista, se denomina Despinchado.





La información grabada antes de aplicar la función de pinchado se conservará en la memoria del disco CD-RW y no se perderá. Si definitivamente no desea conservar el fragmento de su primera versión, puede borrarlo; de este modo dispondrá de más espacio libre en el disco CD-RW. "Aumentar el espacio libre en el disco CD-RW—Optimize Disc", p.124.

Utilizar el botón Record para pinchar/despinchar

A continuación, le indicamos cómo utilizar el botón REC[●] para pinchar/ despinchar.

1. **Pulse [STATUS] para la pista en la que desee volver a grabar, el botón parpadeará en rojo.**

   La pista de audio seleccionada quedará ajustada en modo grabación en espera.

2. **Ajuste el deslizador de la pista seleccionada a la posición 0 dB.**

3. **Escuche y compare el volumen de la fuente de entrada con el volumen de la pista de audio que desea volver a grabar y ajuste el control INPUT REC LEVEL para precisar la sensibilidad de entrada procurando que no exista diferencia alguna entre ambos.**

4. **Tras ajustar la sensibilidad de entrada, gire el dial TIME/VALUE hasta situarse en una posición inmediatamente anterior al fragmento que desea volver a grabar.**

5. **Pulse PLAY [▶]para hacer sonar la pista.**

6. **En el punto en que desee volver a grabar, REC [●].**

   La función de pinchado tendrá lugar y empezará la grabación

   Durante la grabación puede pulsar y soltar el botón REC [●] cuantas veces lo desee e ir pinchando y despinchando alternativamente. Si hubiera otros fragmentos que quisiera volver a grabar, repita el procedimiento anterior.

7. **Cuando haya finalizado la grabación, pulse STOP [■] para detener la grabación.**

8. **Escuche cómo han quedado las nuevas grabaciones.**

   Vuelva a una localización inmediatamente anterior a la zona re-grabada y escúchela.

Si desea obtener información sobre cómo ajustar la sensibilidad de entrada de una fuente de entrada, consulte el apartado "Ajustar la sensibilidad de entrada ", p. 111



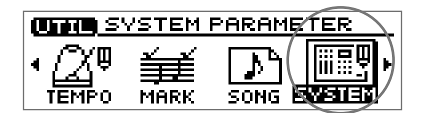
Puede utilizar la función Undo (Deshacer), p. 136, si prefiere quedarse con la versión anterior al regrabado.

Utilizar un interruptor de pie para pinchar/despinchar

Si está tocando un instrumento mientras utiliza los controles de la grabadora, le resultará difícil efectuar operaciones de pinchado / despinchado mediante el botón REC [●]. Para esas ocasiones es más recomendable utilizar un interruptor de pie, que se suministra por separado, (véase el DP-2 o el BOSS FS-5U).

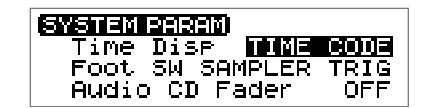
1. **Conecte un interruptor de pie cualquiera (DP-2, BOSS FS-5U, etc.) al jack FOOT SWITCH.**
2. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestra el Menú.
3. **Pulse CURSOR [▷]para seleccionar el icono System .**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

   En pantalla se mostrará la página de ajustes System.



5. **Pulse CURSOR [▽] para desplazar el cursor hasta "Foot SW".**
6. **Gire el dial VALUE para seleccionar "PUNCH I/O".**

● **FSW Func (interruptor de pie):**

PLAY/STOP:

Cada vez que pulse el interruptor de pie, la canción sonará ([▶]) o se detendrá stop([■]) alternativamente.

PUNCH I/O:

Realiza la misma función que el botón REC []. Utilícelo para pasar de la función de pinchado a la de reproducción.

SAMPLER TRIG:

Sonarán las muestras especificadas para cada banco de pad. Ver "Hacer sonar una muestra desde un interruptor de pie conectado", p. 74

7. **Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.**

Esta operación cambia los ajustes de modo que el interruptor de pie aplicará las operaciones de pinchado / despinchado. Utilice el pinchado / despinchado tal como se indica en el apartado "Utilizar el botón Record para pinchar / despinchar", p. 119. Llegados a este punto, pulse el interruptor de pie en lugar del botón REC [●].

Pinchar/Despinchar automáticamente en una localización específica—Auto Punch-in/out

Auto Punch-in / out es una función que aplica de modo automático las operaciones de pinchado / despinchado en las localizaciones temporales que usted haya especificado de antemano. Esta función resulta muy útil para pinchar / despinchar en momentos concretos.

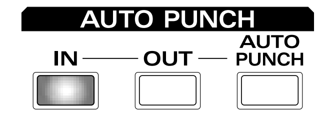
Especificar la zona donde se va a realizar la grabación

Antes de iniciar la grabación, deberán registrar las localizaciones donde querrá aplicar la función de pinchado / despinchado automático.

1. **Sitúese en la posición donde desea efectuar el pinchado**

2. Pulse AUTO PUNCH [IN].

La localización que se encuentre seleccionada quedará registrada como la localización donde se aplicará el pinchado. El botón se iluminará.



Si desea volver a efectuar el ajuste, desplácese hasta la localización del pinchado que ha registrado y pulse AUTO PUNCH [IN]. Se cancelará el registro y AUTO PUNCH [IN] se apagará.

3. Desplácese hasta la localización de despinchado que desee.

4. Pulse AUTO PUNCH [OUT].

La localización que se encuentre seleccionada quedará registrada como la localización donde se aplicará el despinchado. El botón se iluminará

Si desea volver a efectuar el ajuste, desplácese hasta la localización del despinchado que ha registrado y pulse AUTO PUNCH [OUT]. Se cancelará el registro y AUTO PUNCH [IN] parpadeará.

Cómo grabar

1. para la pista en la que desee volver a grabar, haciendo que el botón parpadee en rojo.

La pista seleccionada estará lista para grabar.

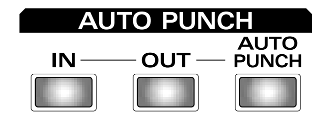
2. Desplace el deslizador de la pista seleccionada hasta la posición 0 dB.

3. Escuche y compare el volumen de la fuente de entrada con el volumen de la pista de audio que desea volver a grabar y ajuste el control INPUT REC LEVEL para precisar la sensibilidad de entrada procurando que no exista diferencia alguna entre ambos.

4. Tras ajustar la sensibilidad de entrada, desplácese hasta situarse en una posición inmediatamente anterior al fragmento que desea volver a grabar.

5. Pulse [AUTO PUNCH].

El botón se iluminará, y auto punch-in / out se estarán activados.



6. Pulse REC [●] para activar el modo espera de grabación.

7. Pulse PLAY [▶] para hacerla sonar.

La operación pinchado se aplicará, de forma automática, en el punto que usted especificó para la regrabación. Toque su instrumento y vuelva a grabar.

En el punto que especificó para aplicar la operación despinchado, la pista regresará automáticamente al modo de reproducción.

8. Pulse STOP [■]para detener la reproducción.

9. Escuche cómo han quedado las nuevas grabaciones.

Vuelva a una localización inmediatamente anterior a la zona re-grabada y escúchela.

10. Pulse [AUTO PUNCH].

El botón se apagará, y las operaciones de pinchado / despinchado dejarán de aplicarse.



Entre los puntos de pinchado y despinchado deberá haber al menos un segundo de distancia. No es posible ajustar el punto de despinchado a menos de un segundo del de pinchado.

MEMO

Si desea pinchar / despinchar en la localización de un marcador, desplácese hasta la localización del marcador siguiendo los pasos 1 y 3 antes de registrar las localizaciones de pinchado / despinchado. Consulte el apartado "Desplazarse hasta la localización de un marcador", p. 127.



Una vez registrada la localización de despinchado, puede pulsar AUTO PUNCH [IN] / [OUT] para desplazarse de manera inmediata hasta las localizaciones de registro.



Si desea obtener información sobre cómo ajustar la sensibilidad de entrada de una fuente de entrada, consulte el apartado "Ajustar la sensibilidad de entrada ", p. 111

MEMO

Incluso cuando los botones punch-in / out se han apagado, puede pulsar AUTO PUNCH [IN] o [OUT] para desplazarse de manera inmediata hasta las localizaciones especificadas previamente.

Grabar una interpretación adicional escuchando, a la vez, una grabación ya existente —Overdubbing

El procedimiento de escuchar una interpretación grabada previamente mientras se graba material adicional en una pista diferente se conoce como **overdubbing**. Si graba la batería, el bajo, la guitarra, el teclado y las voces en pistas separadas, podrá ajustar el balance del volumen entre los instrumentos y, además, podrá ajustar la posición a derecha e izquierda (panorama).

NOTE

Si en este momento selecciona una pista ya grabada, la nueva interpretación se grabará encima. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee reproducir, el botón se iluminará en verde.

Seleccionar la pista donde desea grabar

1. **Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar, el botón parpadeará en rojo.**

   En este momento, usted puede ir grabando mientras escucha las pistas que ha seleccionado para que suenen.

Grabar durante la reproducción de una pista

Grabe siguiendo el mismo procedimiento que se describía en el apartado "Grabar una interpretación", p. 117. Si desea ajustar el volumen de las pistas que están sonando, utilice el deslizador AUDIO TRACK adecuado.

En este momento, la pista seleccionada como destino de la grabación grabará únicamente los sonidos que usted esté produciendo pero no grabará los de las pistas que están sonando.

HINT Sugerencia para la regrabación

Cuando decide escuchar varias pistas como base para orientarse mientras graba su parte en una pista diferente, puede suceder que éstas suenen muy alto e impidan que usted oiga con claridad su propia interpretación. Para que esto no suceda, puede utilizar los faders correspondientes a dichas pistas para reducir el volumen, o bien panoramizar las pistas a derecha o a izquierda para distinguir su propia pista con mayor claridad.



Consulte el apartado "Ajustar la posición de cada pista de audio a derecha/izquierda (panoramización) ", p. 130. "Ajustar la posición derecha/izquierda

Combinar los contenidos de múltiples pistas—Ping Pong de Pistas

En función del número de instrumentos que desee grabar, las ocho pistas de que dispone esta unidad podrían resultarle insuficientes. En esas ocasiones, puede condensar la información contenida en varias pistas en una sola; de este modo, algunas de estas pistas quedarán libres para nuevas grabaciones.

Reproducir/grabar pistas de audio para la grabación "ping-pong"

Cada pista puede ser reproducida o grabada. Por ejemplo, si está grabando dos pistas en estéreo a modo ping-pong, podrá reproducir las pistas que no sean destinos de grabación; p. e. podrá hacer que suenen hasta seis pistas diferentes durante la grabación ping-pong.

Procedimiento de grabación "ping-pong"

A continuación, le ofrecemos un ejemplo que ilustra cómo las interpretaciones mono grabadas en las pistas 1 y 2 pueden mezclarse con la interpretación estéreo grabada en las pistas 3-4, y grabarse finalmente en modo "ping-pong" en las pistas 7-8.

1. **Pulse el botón [STATUS] para las pistas 1, 2, 3 y 4, que son las que desea combinar, y se iluminará en verde.**
2. **Ajuste la panoramización (posición a derecha e izquierda) de las pistas de audio para reproducirlas.**
3. **Pulse PLAY [▶] para iniciar la reproducción y utilice los deslizadores AUDIO TRACK para ajustar el balance de volumen.**
4. **Utilice el deslizador MASTER para ajustar el volumen general (nivel de grabación).**

   A continuación, aumente el volumen hasta el punto máximo posible sin que llegue a producirse distorsión.Respecto a las pistas que no desea mezclar, (pistas 5/6), pulse el botón [STATUS] de modo que la luz se apague y las pistas queden enmudecidas.
5. **Cuando haya ajustado el volumen, pulse STOP [■].**
6. **Pulse [BOUNCE] y dicho botón se iluminará.**
7. **Pulse las pisas 7 u 8, o bien [STATUS].**

   El botón [STATUS] de las pistas 7-8 parpadeará en rojo y dichas pistas estarán preparadas para grabar.
8. **Pulse ZERO [|◀◀] para devolver la SONG POSITION a "00:00:00-00" (principio de la canción).**
9. **Pulse REC [●].**

   REC [●] parpadeará.
10. **Pulse PLAY [▶] y la reproducción dará comienzo.**
11. **Pulse STOP [■] y se detendrá la grabación.**

    [BOUNCE] y [STATUS] correspondientes a las pistas de destino de la grabación seleccionadas, se iluminarán en verde.
12. **Escuche cómo ha quedado la grabación "ping-pong".**

    Pulse [STATUS] para las pistas de sonido 1-4, éstas se apagarán y quedarán enmudecidas. Pulse ZERO [|◀◀] para regresar al principio de la canción y, finalmente, pulse PLAY [] para reproducir las pistas 7-8.



Una vez que las pistas han sido mezcladas y grabadas en una única pista de audio en modo ping-pong, no será posible ajustar el volumen, la panoramización o la ecualización de un instrumento o voz concretos. Si desea mantener la opción de ajustar todos estos parámetros (de una pista) de forma individual, no debería combinar ese instrumento o voz con otras pistas a través de la grabación ping-pong.



"Ajustar la posición a derecha/izquierda (panoramización) de cada pista de audio". p.130.

MEMO

En el paso nº 4, el botón INPUT SELECT se apagará automáticamente. Si desea mezclar una fuente de entrada como parte de la grabación ping-pong, pulse el botón INPUT SELECT para seleccionar la fuente de entrada deseada.

Reproducir y parar una interpretación grabada

Reproducir/parar

1. **Para las pistas de audio que desee reproducir, pulse [STATUS] para que se ilumine en verde.**

2. **Pulse ZERO [|◀◀] para devolver SONG POSITION a “00:00:00-00” (el principio de la canción)**

3. **Pulse PLAY [▶] para iniciar la reproducción.**

4. **Pulse STOP [■].**

   La canción se detiene.

NOTE

Cuando el indicador de BUSY se ilumina, significa que el CDX-1 está preparando la reproducción. Por eso, la reproducción no se iniciará inmediatamente. En este caso, PLAY [▶] parpadea.

Ajustar el volumen de cada pista

Utilice los faders AUDIO TRACK para ajustar el volumen de la reproducción de cada una de las pistas de audio.

Enmudecer una pista específica—Mute

1. **Pulse [STATUS] para que se apague.**

   Se enmudece la pista.

   Para volver a escucharla, pulse [STATUS] para que se ilumine en verde .



No es posible cambiar el estado de [STATUS] mientras suena la canción.

Guardar una canción en un disco CD-RW

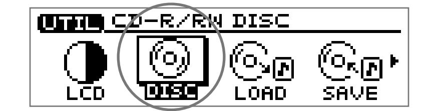
Puede guardar las canciones en un disco CD-RW.

Guardar una canción

1. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestra el Menú.

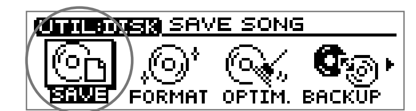
2. **Pulse CURSOR [▷]para seleccionar el icono CD-R/RW Disc .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el menú CD-R/RW Disc.

4. **Asegúrese de que el cursor se encuentra en Save Song .**



5. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el mensaje “Processing...,” y se guardan los datos . Una vez completado el guardado, se mostrará el mensaje “Completed.”

Aumentar el espacio libre en el CD-RW —Optimize Disc

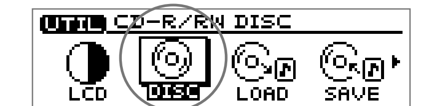
Al realizar overdubbing (p. 122) o un pinchado/despinchado (p. 119), los datos que reescriba (reemplazca) en realidad quedan en el CD-RW. En algunos casos, estos datos innecesarios puedan ocupar un espacio significante en el CD-RW. Esto ocasiona que el tiempo disponible para la grabación quede reducido.

Al realizar la operación **Optimize** puede borrar los datos innecesarios del CD-RW, aumentando así el espacio disponible en el mismo.

1. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestra el Menú.

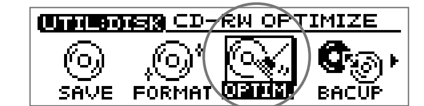
2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar CD-R/RW Disc .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el menú CD-R/RW Disc .

4. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Optimize Disc .**



5. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el mensaje “Optimize?”

6. **Si pulsa [YES/ENTER], se llevará a cabo la operación Optimize.**

   Si pulsa [NO/EXIT], volverá a la pantalla Basic sin Optimizar.



Tras efectuar la operación Optimize no será posible pulsar [UNDO/REDO] (p. 136) para recuperar el estado anterior.



Según la situación, es posible que la operación tarde cierto tiempo en realizarse. Esto no es un malfuncionamiento. Mientras se muestre la barra de procesamiento, no apague el adaptador AC.

Now Processing...

Si apaga la unidad durante la operación, es posible que el CD-RW se vuelva inservible o que se dañe la unidad de disco.

Reproducir una región específica repetidamente—Función Repeat

Si utiliza la función Repeat, podrá reproducir repetidamente una región específica. Esta función resulta muy útil cuando se desea comprobar continuamente el balance de las mezclas.

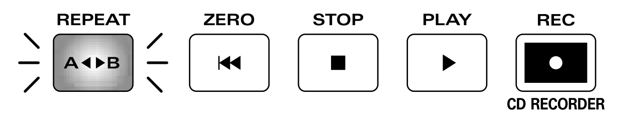


Las funciones Repeat y Punch-in/out no pueden utilizarse conjuntamente.

Registrar la zona de repetición

1. **Gire el dial TIME/VALUE o pulse REW [◀◀] /FF [▶▶] para desplazarse hasta la localización en que desea dar comienzo a la repetición.**
2. **Pulse REPEAT [A◀▶B].**

   REPEAT [A◀▶B] parpadeará, lo que indicará que la localización seleccionada ha sido registrada como el punto de inicio de la repetición (A).



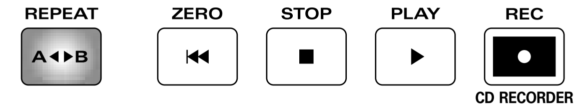
   Si desea redefinir el registro, pulse REPEAT [A◀▶B] , en el caso de que la localización seleccionada sea la misma que el punto de inicio de la grabación (A), y el registro anterior quedará anulado. Si la localización definida no coincide con el punto de inicio de la grabación (A), sino que se encuentra más adelante, pulse REPEAT [A◀▶B] dos veces y el registro quedará anulado.



Si desea aplicar la función Repeat en un marcador concreto, desplácese hasta dicho marcador, tal como se indica en los pasos 1-3, antes de registrar los puntos de inicio y fin de la repetición. Consulte "Desplazarse hasta la localización de un marcador", p. 127.

3. **Gire el dial TIME/VALUE o pulse [◀◀] /FF [▶▶] para desplazarse hasta la localización en que desea detener la repetición.**
4. **Pulse REPEAT [A◀▶B].**

   REPEAT [A◀▶B] se iluminará, lo que indicará que la localización seleccionada ha sido registrada como el punto de fin de la repetición (B).



   Si desea rehacer el registro, pulse REPEAT [A◀▶B] para cancelarlo y vuelva registrar, empezando con el punto de inicio de la repetición (A).



Deberá transcurrir al menos un segundo entre el punto de inicio de la repetición (A) y el punto de fin de la repetición (B). No es posible ajustar el punto de fin de la repetición a menos de un segundo de distancia respecto al punto de inicio.

5. **Cuando pulse PLAY [▶], la región comprendida entre los puntos (A) y (B) previamente registrada, se reproducirá de forma continuada.**

Cancelar el registro

1. **Cuando REPEAT [A◀▶B] esté iluminado, pulse REPEAT [A◀▶B] una vez más.**

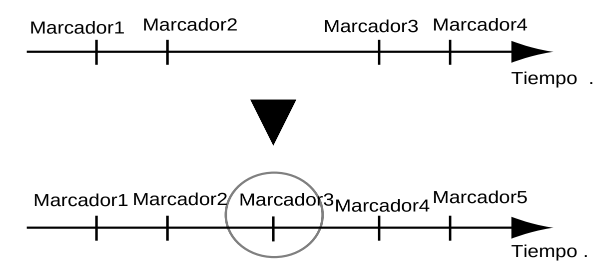
   REPEAT [A◀▶B] se apagará. La función Repeat se cancelará y el punto de inicio de la grabación (A), así como el punto de fin de la repetición (B) se borrarán.

Asignar marcadores en una canción—Marker

La función Marker le permite asignar un marcador en la localización que usted desee dentro de una canción. Con esta función activada, puede desplazarse instantáneamente a la localización de un marcador registrado previamente sólo con especificar el número de marcador adecuado. Esta función también resulta muy útil a la hora de editar.

Los marcadores tienen asignado un número de entre el 001-100. El primer marcador coincide con el principio de la canción y es posible asignar hasta 100 marcadores. Si decide registrar un nuevo marcador entre dos marcadores ya registrados, los marcadores que queden por detrás del nuevo marcador, sumarán una cifra en su numeración.

Por ejemplo, si entre el marcador 2 y 3 decide registrar un nuevo marcador, el que era el marcador número 3 en un principio pasará a ser el número 4 y todos los que le sigan aumentarán una cifra.



Asignar marcadores

Pulse [MARK]. Se asignará un marcador en la localización cuyo botón presione. Puede asignar marcadores mientras graba, reproduce o detiene la pista.



Deberá haber al menos un segundo entre los diferentes marcadores. No es posible asignar un marcador dentro del intervalo de 1 segundo que debe existir entre marcadores.

Desplazarse hasta la localización de un marcador

Para desplazarse hasta un marcador situado delante de la localización de reproducción, pulse SEARCH [|◁◁]. Cada vez que pulse SEARCH [|◁◁] se trasladará al marcador anterior.

Para desplazarse hasta un marcador situado detrás de la localización de reproducción, pulse SEARCH [▷▷|].

Borrar un marcador

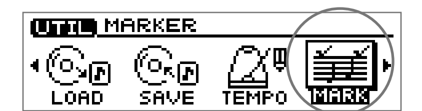
Los marcadores harán que cualquier operación de búsqueda resulte mucho más rápida y sencilla; sin embargo, un número excesivo de marcadores ralentizará la búsqueda. Resulta muy útil borrar todos aquellos marcadores que no se van a volver a utilizar.

1. **Pulse SEARCH [|◁◁] [|◁◁] para desplazarse hasta el marcador que desea borrar.**
2. **Pulse [MARK] y el marcador se borrará.**

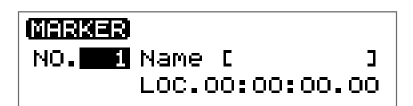
En todos los markers situados por detrás del marcador borrado, la numeración saltará a una cifra menor.

Cambiar la localización de un marker

1. **Pulse [UTILITY].**
   Se muestra el Menú.
2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Marker Edit .**



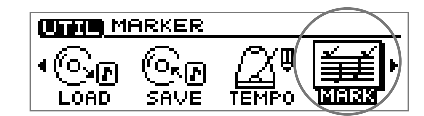
3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Marker Edit.



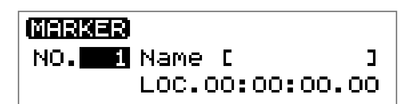
4. **Asegúrese de que el cursor está situado sobre "NO".**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el número del marcador que desea editar.**
6. **Pulse CURSOR [ ] para desplazarse hasta el cursor "LOC".**
7. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar la localización deseada para el marcador.**

Asignar un nombre a los markers

1. **Pulse [UTILITY].**
   Se muestra el Menú.
2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Marker Edit .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**
   Se muestra la pantalla Marker Edit.



4. **Asegúrese de que el cursor está situado sobre "NO".**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el número del marcador que desea editar.**
6. **Pulse CURSOR [ ] para desplazarse hasta el cursor "NAME".**
7. **Pulse CURSOR [ ] [ ] para desplazarse hasta la localización de los caracteres, y gire el dial TIME/VALUE para introducir el carácter deseado.**
8. **Cuando terminado de elegir los caracteres del nombre, pulse [DISPLAY].**
   El aparato mostrará la pantalla Basic.



El nombre de los markers debe tener un máximo de 8 caracteres.

Detener la canción de manera automática—Marker Stop

Puede hacer que la reproducción se detenga en las posiciones de los marcadores (**Marker Stop**).

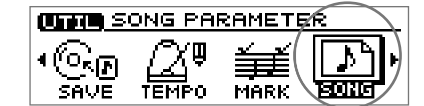
Cuando reanuda la reproducción después de parar, la canción sonará hasta el próximo y, entonces, volverá a pararse.

Si desea hallar información sobre cómo asignar un marker, consulte el apartado "Asignar marcadores ", p. 127.

1. Pulse [UTILITY].

Se muestra el Menú.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Song Parameter .



3. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla Song Param .



4. Pulse CURSOR [ ] para desplazar el cursor hasta "Marker Stop”

5. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "ON

● **Marker Stop:**

Si está ajustado en "ON", la reproducción se detendrá automáticamente en aquellas localizaciones a las que se les haya asignado un marker.

6. Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.

Preparativos para escribir un disco CD-R—Mezcla General

El procedimiento de combinar los fragmentos que se encuentran grabados en pistas diferentes en una pista estéreo de dos canales se denomina Mezcla General.

Antes de efectuar las mezclas, deberá pulir la canción ajustando el timbre (ecualizador), la panoramización (posición a derecha / izquierda), los efectos en bucle, y los ajustes del balance de volumen de cada pista.



Si desea obtener información acerca de los efectos en bucle, consulte el apartado "Utilizar los efectos en bucle", p. 143.

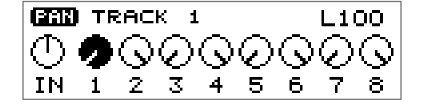
MEMO

Los ajustes de la panoramización (pan) pueden modificarse mientras se graba la canción. Si realiza modificaciones del pan mientras se está grabando la canción, dichas modificaciones se grabarán tal y como las realice y en las localizaciones en que las realice.

Ajustar la panoramización de cada pista de audio

1. Pulse TRACK EDIT [PAN].

Se mostrará la página correspondiente a los ajustes de pan (panoramización) para las pistas de audio.



2. Pulse CURSOR [ ] [ ] para seleccionar la pista que desea ajustar.

3. Gire el dial TIME/VALUE para ajustar pan

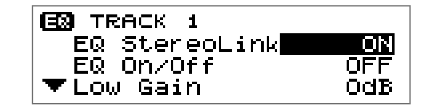
4. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Basic.

Ajustar el timbre de cada pista de audio—Ecualizador

La sección de mezclas del CDX-1 cuenta con un ecualizador a dos bandas (EQ) para cada pista, lo que le permite ajustar el timbre de las gamas de frecuencias altas y bajas de manera independiente.

1. Pulse TRACK EDIT [EQ].

Se mostrará la página correspondiente a los ajustes del ecualizador.



2. Pulse CURSOR [ ] [ ]] para seleccionar la pista que desea ajustar.

3. Utilice CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta la línea del parámetro que desea ajustar.

4. Gire el dial TIME/VALUE para modificar el valor.

→ Para obtener más información sobre los parámetros, consulte el apartado " Funciones de los parámetros de los efectos del mezclador ", p. 166

5. Pulse [DISPLAY] para regresar a la pantalla Basic.

Ajustar el balance de volumen general—Master Balance

A continuación, le indicamos cómo ajustar el balance de volumen general.

1. Pulse MASTER TRK [EDIT].

Se mostrará la página Master Balance .



2. Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el balance de volumen general.

3. Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Basic.

Mezcla General a Dos Pistas

Tras escuchar repetidamente sus grabaciones y tras haber establecido los ajustes de la panoramización, el ecualizador, los efectos en bucle, y el balance de volumen de cada pista a su gusto, ya puede efectuar las mezclas.

1. Pulse AUDIO TRACK RECORD [MIX DOWN].

El botón [MIX DOWN] parpadeará; esto significará que se encuentra en modo de mezcla.

* *Si el pad/secuencia contenida en la memoria del CDX-1, en pantalla podrá leer el mensaje "Save PAD/SEQ Data?" (¿Desea guardar los datos de pad/sec?) y el botón [MIX DOWN] parpadeará.*
* *Si lo que usted desea es guardar el pad/secuencia en el disco CD-RW, pulse [YES/ENTER]. El botón [MIX DOWN] se iluminará. Si pulsa [NO/EXIT], en pantalla podrá leer el mensaje "You lose PAD/SEQ. Goto MIXDOWN MODE?" (Ha perdido pad/sec. Pase al modo MIXDOWN). Si desea entrar en el modo mezcla general, pulse [YES/ENTER]. Si desea cancelarlo, pulse [NO/EXIT].*

2. Pulse el botón [STATUS] para aquellas pistas que desee incluir en la mezcla, dicho botón se iluminará en verde.

* *Asegúrese de que la pista master [STATUS] parpadee en rojo.*

3. Pulse ZERO [|◀◀] para situar la SONG POSITION en "00:00:00-00" (principio de la canción).

También puede desplazarse a una localización específica dentro de la canción y hacer que la grabación dé comienzo es ese momento.

4. Pulse PLAY [▶].

La mezcla dará comienzo.

5. Una vez terminada la mezcla, pulse STOP [■].

El botón [MIX DOWN] se apagará, y en pantalla se mostrará el siguiente mensaje: "BURNING CD?". Si desea crear un CD de audio, pulse [YES / ENTER] y siga el procedimiento "Escribir en un disco CD-R", que se explica en la página 133.

Si desea comprobar los resultados de la mezcla, pulse [NO / EXIT]. Para más información, consulte el apartado "Escuchar la mezcla", que se encuentra a continuación.

Escuchar la mezcla

1. Cuando el mensaje "BURNING CD?" del paso número 5 del procedimiento descrito anteriormente se muestre en pantalla, pulse [NO/EXIT].

2. Pulse el botón [STATUS] de la pista master, dicho botón se iluminará en verde.

Se mostrará la página correspondiente a los ajustes de masterización.



3. Pulse PLAY [▶] para situarse al principio de la pista de masterización.

La canción sonará. Realice los ajustes de las herramientas de masterización como considere necesario. Para ello, consulte el apartado "Ajustar las herramientas de masterización", p. 132

4. Cuando haya concluido la escucha de supervisión, pulse STOP [■].

Si finalmente desea grabar su interpretación en un disco CD-R, pulse [CD BURNING].



Una vez que haya terminado el proceso de la mezcla general del pad / secuencia contenida en la memoria interna del CDX-1, éstos se perderán. Si desea conservar los pad / secuencias, deberá guardarlos en un disco CD-RW antes de apagar la unidad. Consulte el apartado "Guardar Pad / Secuencia", p.67.



Estando activado el modo de grabación de CD (burning CD), no es posible escuchar sonido alguno.



Cada vez que pulse el botón PLAY [▶] para reproducir la pista maestra, ésta se reproducirá desde el principio.

Ajustar las herramientas de masterización

Las herramientas de masterización son un conjunto de herramientas que dividen el sonido en gamas de frecuencia alta, frecuencia baja y frecuencia media, otorgando más consistencia al volumen para que el CD de sonido pueda crearse a los niveles óptimos.

La unidad cuenta con 19 patches de herramientas de masterización, de modo que en cada ocasión podrá elegir el patch más apropiado.

Si pulsa el botón [MASTERING TOOLS], las herramientas de masterización se aplicarán a los datos que escriba en el disco CD-R.

MEMO
Si tiene activado el modo CD BURNING, el botón [MASTERING TOOLS] se iluminará automáticamente.

1. **Cuando se encuentre en el paso 2 del apartado " Escuchar la mezcla", que se encuentra en la página anterior, observará que se encuentra en la pantalla Mastering Track.**



2. **Utilice CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta la línea del parámetro que desea ajustar. Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el valor.**

MEMO
Puede seleccionar el patch de las herramientas de masterización y ajustar el nivel de entrada en la pantalla CD burning. Sin embargo, no podrá efectuar una escucha de comprobación.

● MTK Patch (patch de las herramientas de masterización)

Mixdown	Herramientas para producciones de CD audio
PreMastr:	Herramientas para premasterizaciones de vídeo
LiveMix:	Herramientas para mezclas definitivas de grabaciones en directo
PopMix:	Herramientas para música pop
DanceMix:	Herramientas para música dance
JinglMix:	Herramientas para sintonías de emisiones en FM
HardComp:	Compresor fuerte
SoftComp:	Compresor suave
ClnComp:	Efecto de puerta de ruidos: elimina los sonidos de fondo
DnceComp:	Compresor para música dance
OrchComp:	Compresor para orquesta
VocalComp:	Compresor para voz
Acoustic:	Herramientas para guitarra acústica
RockBand:	Herramientas para banda de rock
Orchestr:	Herramientas para orquesta
LoBoost:	Herramientas para realzar las frecuencias bajas
Brighten:	Herramientas para realzar las frecuencias altas
DjsVoice:	Herramientas para voz de Dj
PhoneVox:	Herramientas para modelar una voz telefónica

● Input Level

Ajuste el volumen (-24 - +12 dB) que será enviado a las herramientas de masterización. El ajuste de fábrica es "0 dB".”

Completar su CD propio—CD Burning

A continuación, le describimos como grabar su canción (ya mezclada) en un disco CD-R para obtener su propio CD original.

Cuando cree un CD en el CDX-1, necesitará utilizar las "herramientas de masterización" para ajustar el volumen general al nivel adecuado

* *El CDX-1 utiliza **Track At Once** para grabar datos en un CD-R. Un disco CD-R que contenga grabaciones realizadas mediante Track At Once le permite grabar datos musicales adicionales siempre y cuando no haya concluido el disco. El inconveniente de este tipo de disco es que no puede ser leído por un reproductor de CD convencional hasta que ha sido dado por concluido. No es posible, pues, añadir nuevos datos al CD, una vez "cerrada" la grabación.*



Para más información acerca de las herramientas de masterización, consulte el apartado "Ajustar las herramientas de masterización ", p. 132)



Track At Once (p. 18), Finalizar (p. 196)

Escribir en un disco CD-R

1. Cuando se muestre en pantalla el mensaje "BURNING CD?" del paso número 5 del apartado "Mezclar", pulse [YES/ENTER].

El botón [CD BURNING] parpadea, en pantalla podrá leer el mensaje "Save SONG before eject?" (¿Desea guardar la canción antes de expulsar el CD?). Si desea grabarla, pulse [YES/ENTER].

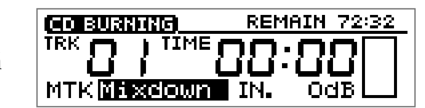
En pantalla podrá leer el mensaje "Processing..." y el CDX-1 grabará los ajustes de SONG (Parámetros correspondientes al Mezclador, a los efectos, etc.) en el disco CD-RW. Cuando la grabación haya finalizado, la bandeja del disco se abrirá y leerá el mensaje "Introduzca el Disco CD-R" en pantalla.

Si pulsa [NO/EXIT], el CDX-1 no guardará los ajustes de SONG (Parámetros correspondientes al Mezclador, a los efectos, etc.) en el disco CD-RW. La bandeja del disco se abrirá y leerá el mensaje "Introduzca el Disco CD-R" en pantalla.

2. Extraer el disco CD-RW e introducir un disco CD-R.

Se mostrará la pantalla CD burning.

El botón CD RECORDER[●] parpadeará (modo preparado para escritura).



* Puede seleccionar el patch de las herramientas de masterización y ajustar el nivel de entrada en la pantalla CD burning antes de grabar en el disco CD-R. Sin embargo, no podrá efectuar una escucha de comprobación.



Los datos que se graban en el disco CD-R, lo hacen a una velocidad de 1x .

3. Pulse PLAY [▶].

Cuando la grabación haya sido completada de forma correcta, en pantalla podrá leer el mensaje "CD-R Finalize OK?".

4. Si desea concluir el disco, pulse [YES/ENTER].

En pantalla podrá leer el mensaje "Now Processing..." y el disco estará terminado. Cuando la operación de finalización haya sido completada, la bandeja del disco se abrirá. Si desea añadir una nueva canción, pulse [NO/EXIT]. No se ejecutará la orden de finalización, y la bandeja se abrirá



Si desea añadir otras canciones al disco CD-R y ejecutar Finalize (dar por concluida la grabación) cuando las haya añadido, consulte el apartado "Concluir un disco CD-R", que se encuentra en la página 134).



La finalización durará aproximadamente 1 minuto

Concluir la operación de CD Burning

1. Pulse [CD BURNING].

En pantalla podrá leer el mensaje "You lose MASTER TR. Are you sure?" (MASTER TR. se perderá. ¿Esta seguro de seguir este paso?).

2. Pulse [YES/ENTER]. El modo CD burning dejará de estar activado.

El botón [CD BURNING] se apagará.

Pulse [NO/EXIT] y permanezca en el modo CD burning.

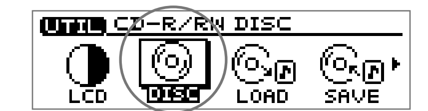
Concluir un disco CD-R

A continuación le mostramos cómo concluir un CD propio creado por usted mismo de modo que pueda ser reproducido por un lector de CD convencional.

1. **Introduzca el disco CD-R que desee finalizar.**
2. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestra el Icono Menu.

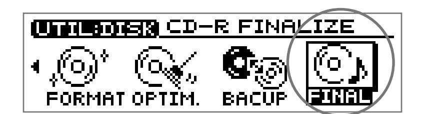
3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono CD-R/RW Disc .**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará el icono de CD-R/RW Disc Menu.

5. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar el icono CD-R Finalize .**



6. **Pulse [YES/ENTER].**

   En pantalla podrá leer el siguiente mensaje "CD-R Finalize OK?".

7. **Pulse [YES/ENTER] otra vez.**

   En pantalla podrá leer el mensaje "Processing..." y se ejecutará la operación de finalización (concluir). Cuando esta operación se haya completado, aparecerá la pantalla CD Player.

   Si pulsa [NO/EXIT], no se ejecutará la operación de finalización y regresará al paso 5.



Una vez concluido un disco CD-R, no es posible grabar nuevos datos en el mismo.



Concluir (p. 196)



La operación de conclusión requerirá 1 minuto aproximadamente para completarse.

Sacar las máximas ventajas del CDX-1

Otras funciones del CDX-1

Deshacer una operación de grabación/ edición

Cuando graba o muestrea una interpretación, los resultados grabados o mostreados pueden no ser los esperados; o bien pueden contener pequeños errores de edición. Para tales situaciones, le aconsejamos que utilice la **función Undo** (deshacer), muy útil para deshacer la última operación efectuada y regresar al estado previo a esta última operación. También es posible deshacer la operación de deshacer mediante la **función Redo** (Volver a hacer) y conservar, así, los nuevos datos grabados o editados.

Deshacer una operación de grabación o edición—Undo

Cuando la función Undo está disponible, el botón [UNDO/REDO] estará encendido.

1. **Pulse [UNDO/REDO].**

El botón [UNDO/REDO] se apagará y la operación de grabación o edición que acababa de realizar quedará anulada.

Cancelar la operación de deshacer—Redo

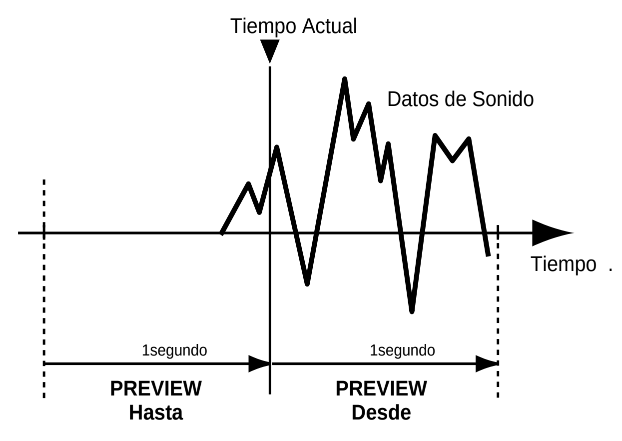
2. **Pulse [UNDO/REDO].**

El botón [UNDO/REDO] se iluminará y la operación de deshacer quedará anulada.

Desplazarse a un punto específico al instante—Preview

En ocasiones, cuando está editando una interpretación grabada en una pista de audio o en una pista de secuencia, surgen situaciones en las que necesita determinar una localización específica para la edición, véase el principio de un sonido concreto, o el punto en que se produce una pausa. Utilizando la función Preview, podrá buscar y determinar el punto exacto que usted desee mientras escucha el sonido; asimismo, podrá ajustar cualquier localización con gran precisión.

Ajustar la posición actual mientras escucha el sonido anterior o el posterior



1. Pulse el botón [STATUS] para aquellas pistas de audio cuyo sonido desee comprobar. Dicho botón se iluminará en verde.

Para reproducir una pista de secuencia, ajuste [SEQ PLAY] en on. A continuación, en la pantalla Sequence Play List, seleccione la pista de secuencia (A-D) que desee hacer sonar. Consulte "Reproducir una pista de secuencia", p. 94.

2. Con la función de reproducción desactivada, pulse PREVIEW [TO] o [FROM] para reproducir el sonido, tal como se indica a continuación

Pulse [TO]:

Hace sonar, una vez, el fragmento que empieza un segundo antes de la localización seleccionada y termina en dicha localización.

Pulse [FROM]:

Hace sonar, una vez, el fragmento que empieza en la localización seleccionada y termina segundo después.

3. Mientras escucha el sonido, gire el dial TIME/VALUE para efectuar ajustes más precisos a la localización seleccionada.

MEMO

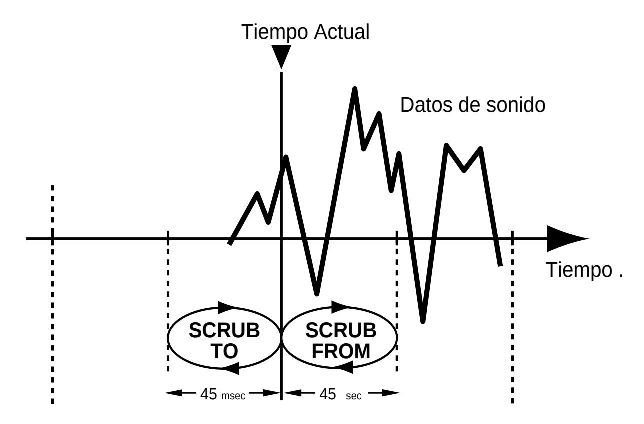
[TO] se utiliza cuando lo que desea es ajustar la localización en que se encuentra (localización seleccionada) al principio de un sonido, mientras que [FROM] se utiliza cuando lo que desea es ajustar la localización seleccionada al final de un sonido.

MEMO

Para pistas de audio, puede pulsar [MARK] para señalar la localización seleccionada de modo que pueda encontrarla fácilmente cuando así lo desee. Consulte el apartado "Asignar un marcador", p. 127.

Utilizar la función Scrub para efectuar ajustes precisos en la localización cue.

Una región extremadamente breve (45 milisegundos) antes o después de la localización seleccionada sonará retiradamente. Esta función se denomina **Scrub**.



1. **Pulse el botón [STATUS] para la pista de audio que desee reproducir. Dicho botón se iluminará en verde.**
2. **Pulse [SCRUB].**

   La reproducción Scrub se activará.
3. **Mientras escucha el sonido y el tiempo seleccionado, gire el dial TIME/VALUE para desplazar la localización seleccionada a pasitos pequeños y trate de localizar el momento exacto en que comienza el sonido.**
4. **Según lo crea conveniente, pulse [TO] o [FROM] para cambiar la región que desea hacer sonar retiradamente.**

   [TO] se utiliza cuando lo que desea es ajustar la localización seleccionada al principio de un sonido, mientras que [FROM] se utiliza cuando lo que desea es ajustar la localización seleccionada al final de un sonido.

   [TO]: Hace sonar, retiradamente, el fragmento que empieza 45 milisegundos antes de la localización seleccionada y termina en dicha localización.

   [FROM]: Hace sonar, retiradamente, el fragmento que empieza en la localización seleccionada y termina 45 milisegundos después.
5. **Cuando haya encontrado la localización concreta en la que deberá empezar el sonido, pulse [SCRUB] una vez más.**

   El botón [SCRUB] se apagará y Scrub Preview se desactivará.



Para una pista de audio, puede pulsar [MARK] para asignar un marcador a la posición actual para que sea fácil de encontrar. ➔ “Asignar un Marcador” (p. 127)

Utilizar los efectos de inserción

El CDX-1 tiene incorporados dos procesadores de efectos: un efecto de inserción y unos efectos en bucle. Ambos pueden utilizarse simultáneamente y; además, le permitirán efectuar los ajustes que usted desee para cada efecto.



"Utilizar los efectos en bucle", p. 143

¿Qué es un efecto insertado?

Un efecto insertado es un tipo de efecto que se aplica directamente a una línea de señal (en el caso del CDX-1 sería, por ejemplo, un instrumento de entrada o una pista de audio reproduciéndose). (Los pedales de efecto que un guitarrista conecta entre su guitarra y el amplificador sería, asimismo, un tipo de efecto insertado). Si aplica un efecto insertado a una guitarra eléctrica conectada al CDX-1, podrá distorsionar el sonido o darle un timbre propio de guitarra acústica. También puede modificar los ajustes de un efecto de inserción para crear sus propios sonidos.



"Qué es un efecto en bucle", p. 143

"Introducir una lista de algoritmos de efectos", p. 167

¿Qué es un patch?

El CDX-1 incluye un gran número de efectos para voz, guitarra, etc., efectos que pueden utilizarse conjuntamente. Una combinación de efectos es lo que conocemos con el nombre de algoritmo; hace referencia tanto a los tipos de efectos que se utilizan como al orden en que se disponen. Además, cada efecto en sí mismo cuenta con varios ajustes (parámetros) que pueden modificarse para cambiar el sonido. Editando los valores de estos parámetros, podrá crear una amplia gama de características tonales. Los ajustes correspondientes al estado general de los efectos, incluyendo los valores de los parámetros de efectos, están almacenados en una unidad denominada patch. Los efectos utilizados para los efectos de inserción, así como los parámetros de cada efecto pueden modificarse rellamando a un patch.

Modo en que se organizan los patches

El CDX-1 cuenta con un gran número de patches disponibles para voz y para diversos instrumentos (patches preset). Los patches preset se organizan en cuatro grupos. Además de estos patches, existen 100 patches del usuario y otros 100 patches de la canción en los que podrá almacenar los patches que cree usted mismo.

● Patches preset (A001–A100, B001–B100)

Los patches preset ya llevan incorporados datos de patch. Los ajustes pueden modificarse pero no pueden reescribirse

- LINE (grupo line): A001-A050
- SIMUL (grupo simul): A051-A100
- GUITAR / BASS (grupo guitar / bass): B001-B050
- MIC (grupo mic): B051-B100

● Patches del usuario (U001–U100)

Es posible escribir encima de los patches del usuario, que se encuentran almacenados en la memoria interna. Si usted mismo ha creado un patch que desea utilizar para otras canciones, es conveniente grabarlo como patch del usuario.

● Patches de la canción (S001–S100)

También es posible escribir encima de los patches de la canción; sin embargo, éstos se encuentran almacenados en el disco CD-RW junto con los datos de la canción. Esto resulta de gran utilidad para aquellas ocasiones en que usted crea un patch para una interpretación grabada concreta y desea grabar dicho patch junto con la canción.



No es posible seleccionar ninguno de los patches (S001-S100) a menos que haya introducido previamente una disco CD-RW en la unidad.

Utilizar un efecto de inserción

1. Pulse INSERT EFFECTS [ON/OFF].

El botón [ON / OFF] se iluminará y saldrá el sonido procesado por el efecto.

2. Pulse INSERT EFFECTS [PATCH].

Se mostrará la página de selección de patches.



3. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar un patch.

Al cambiar los patches, el sonido de efecto también sufrirá modificaciones. Mientras escucha el sonido del efecto, seleccione el patch de efectos deseado.

4. Si no desea utilizar un efecto de inserción, pulse INSERT EFFECTS [ON/OFF] una vez más.

El botón [ON / OFF] se apagará y el efecto de inserción no estará disponible.

Editar ajustes de un efecto de inserción

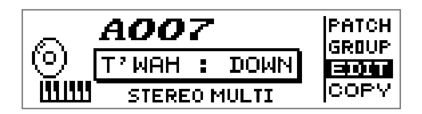
Si desea crear un sonido de efecto nuevo, deberá seleccionar, en primer lugar, un patch ya existente similar al sonido que busca y, seguidamente, deberá editar sus ajustes. Si desea grabar los ajustes de efecto que ha editado, guárdelos como patch del usuario o patch de la canción.

1. Pulse INSERT EFFECTS [PATCH].

Se mostrará la página de selección de patches.

2. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar un patch parecido al que usted se propone crear.

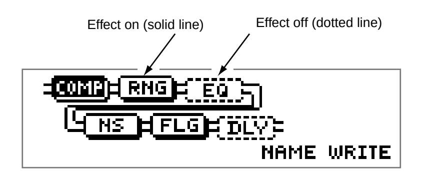
3. Pulse CURSOR [ ] para seleccionar "EDIT."



4. Pulse [YES/ENTER].

La esquema de efectos se mostrará de manera gráfica.

5. Use CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar un efecto y gire el dial TIME/VALUE para activar/desactivarlo.



6. Use CURSOR [ ] [ ] [ ] [ ] para seleccionar el efecto cuyos parámetros desee editar y pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla donde puede ajustar el parámetro deseado.

7. Use CURSOR [ ] [ ]para seleccionar un parámetro y gire el dial TIME/ VALUE para editar el valor.

8. Si deseara editar un efecto diferente, pulse [NO/EXIT] para regresar a la pantalla anterior, y repita los pasos 5-6.

* *.Los ajustes de efectos que edite, tendrán una duración finita. Si cambia de pantalla y se sitúa en la pantalla anterior sin haber guardado los patches editados, el número correspondiente al patch se mostrará en pantalla como "TPM". Si estando "TPM" en pantalla, selecciona un nuevo patch, provocará que el patch ya editado vuelva a su estado anterior y que todo el trabajo de edición se pierda.*



HINT

Los efectos de inserción pueden utilizarse en una pista de audio concreta durante su reproducción o durante el proceso de mezclas, p. 131. Consulte el apartado "Cambiar las conexiones de los efectos de inserción", p. 142.

MEMO

Si usa CURSOR [ ] para seleccionar "GROUP" y a continuación gira el dial TIME / VALUE, podrá cambiar los patches en grupos.

MEMO

Si desea obtener más información sobre la función de los algoritmos, consulte las páginas 167-195.

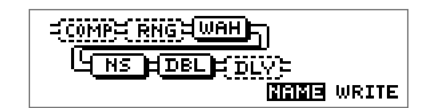
MEMO

Si desea guardar los ajustes de efectos que ha seleccionado, siga el procedimiento que se describe en el apartado "Guardar ajustes de efectos insertados", que se encuentra en la página siguiente

Guardar ajustes de efectos insertados

Puede asignar un nombre (nombre del patch) a los ajustes de los efectos editados y más tarde guardarlos. Continúe con este procedimiento cuando haya completado todos los pasos de la sección anterior "Editar ajustes de efectos de inserción".

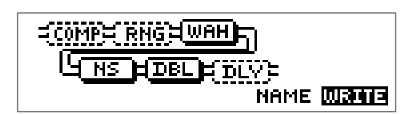
1. **En la pantalla donde se muestra la esquema de los efectos, pulse CURSOR [ ] varias veces hasta seleccionar "NAME".**



2. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará la página de introducción del Nombre de Patch.

3. **Utilice el dial TIME/VALUE y CURSOR [ ] [ ] para introducir el nombre que ha elegido para el patch.**
4. **Cuando haya introducido todos los caracteres y haya editado los ajustes de cada efecto, pulse [NO/EXIT] para regresar a la pantalla de la esquema de efectos.**
5. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar "WRITE" y pulse [YES/ENTER].**



6. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el destino donde guardará el patch.**



7. **Tras especificar el destino donde guardará el patch, pulse [YES/ENTER].**

   Una vez guardados los datos, volverá ala pantalla de selección de patches

8. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

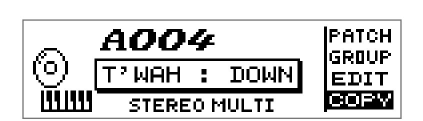
Copiar un patch para crear un nuevo patch

Si desea crear dos o más patches con ajustes de efectos similares, es conveniente copiar un patch y utilizarlo como modelo.

1. **Pulse INSERT EFFECTS [PATCH].**

   Se mostrará la página de selección de patches.

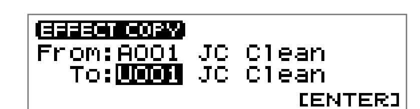
2. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el patch fuente de la copia.**
3. **Pulse CURSOR [ ] para seleccionar "COPY."**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará la página de ajustes de Copy Effect.

5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el patch destino de la copia.**



6. **Cuando haya especificado el destino donde copiará el patch, pulse [YES/ENTER].**

   Cuando la copia se haya completado, regresará a la pantalla de selección de patches.

7. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**



Los datos del patch de la canción no se graban inmediatamente al escribirlos, de hecho, se guardan en el disco CD-RW al grabar la canción o al apagar la unidad de forma automática. Por este motivo, podría perder los datos del patch de la canción si apagara la unidad desconectando el adaptador AC en vez de utilizando el interruptor de power. Le rogamos que preste cuidadosa atención.



Puede pulsar CURSOR [ ] para cambiar el patch que utilizará como modelo.

Cambiar las conexiones de los efectos de inserción

Si cambia las conexiones de los efectos de inserción, podrá hallar soluciones adecuadas para múltiples situaciones. Por ejemplo, podrá aplicar efectos a la reproducción de pistas de sonido concretas y a pads de muestras de audio, o bien, ajustar el sonido durante las mezclas. (p. 131)

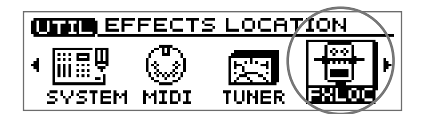
MEMO

Por defecto, el efecto de inserción se introduce inmediatamente después de la fuente de entrada (“INPUT (NORMAL)”).

1. Pulse [UTILITY].

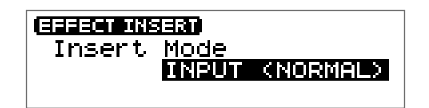
Se muestra el Menú.

2. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono Effects location .



3. Pulse [YES/ENTER].

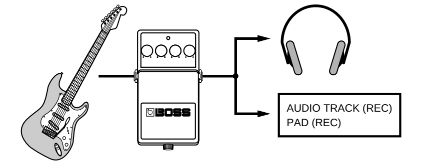
Se muestra la página de ajuste Insert Mode.



4. Gire el dial TIME/VALUE para cambiar “Insert Mode.”

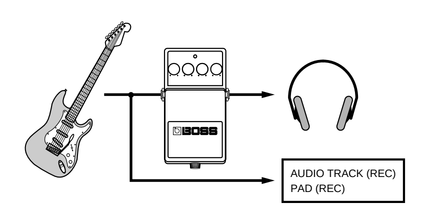
• INPUT (NORMAL):

Oirá el sonido que pasa a través del efecto de inserción. Dicho sonido (el que usted oye) también se grabará / mostreará. Este es el ajuste que utilizará normalmente.



• INPUT (REC DRY):

Oirá el sonido que pasa a través del efecto de inserción. El sonido previo al que pasa a través del efecto de inserción (el sonido original) se grabará / mostreará. Utilice este efecto cuando desee probar varios efectos después de grabar el sonido.

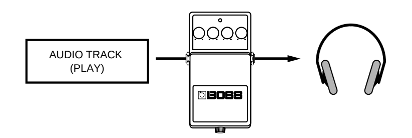




No es posible aplicar el efecto insertado al sonido reproducido por los pads.

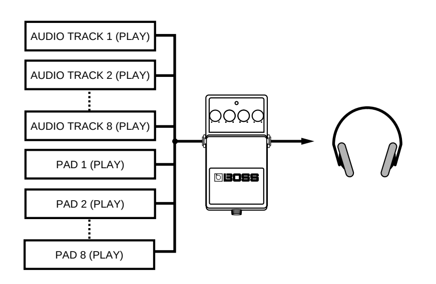
• TRACK1–8, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8:

El efecto de inserción se aplicará a las pistas de audio. Utilícelo cuando desee probar varios efectos después de grabar sonido en directo (sonido no procesado por el efecto), o bien, cuando desee aplicar un efecto a una pista de audio concreta.



• MASTER:

Utilice este ajuste cuando desee especificar el timbre durante la mezcla o cuando desee aplicar un efecto al sonido global; por ejemplo, cuando esté volviendo a muestrear (p. 63).



5. Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.

Utilizar los efectos en bucle

¿Qué es un efecto en bucle ?

El método que consiste en enviar una señal de un mezclador a un efecto (el "envío") para devolver más tarde la salida del efecto al mezclador (el "retorno") se denomina efecto en bucle. Cuando se utiliza un efecto en bucle, normalmente el sonido de salida que produce salida se mezcla con el sonido original.

La sección del mezclador del CDX-1 dispone de chorus / delay / doubling y reverb, efectos que utiliza como efectos en bucle. Gracias a estos efectos, podrá otorgar espaciosidad al sonido.

Dado que el nivel de envío es independiente para cada pista de audio, usted podrá variar la profundidad del efecto de cada pista por separado. Por ejemplo, podría querer aplicar una reverb considerable para la voz pero tan sólo un leve grado de reverb para la batería.

Editar los ajustes de un efecto en bucle.

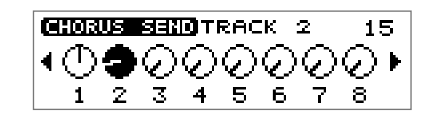


No es posible utilizar simultáneamente el chorus / delay / doubling. Debe elegir uno de los tres.

Chorus/delay/doubling

1. Pulse LOOP EFFECTS [DELAY].

Aparecerá una pantalla desde la que podrá ajustar el volumen (nivel de envío) que desea enviar desde el pad y desde cada pista de audio al chorus, al delay o al doubling



2. Pulse CURSOR [ ] [ ]para seleccionar la pista de audio para la que desea realizar los ajustes.

Cuando desee utilizar el efecto en bucle para el PAD, utilice CURSOR [ ] para desplazar el PAD.

MEMO

Puede continuar pulsando CURSOR [ ] [ ] y ajustar, así, el nivel de envío de la fuente de entrada.

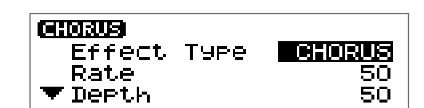
Cuando la fuente de entrada esté grabada / mostreada con los efectos en bucle ya aplicados, el sonido con todos los efectos ya añadidos se grabará / mostreará.

Puede continuar pulsando CURSOR [ ] y ajustar, así, el nivel de envío de la guía de ritmos.

3. Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío.

4. Pulse LOOP EFFECTS [DELAY] una vez más.

Se mostrará la pantalla de los ajustes de chorus / delay / doubling.



5. Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de "Effect Type".

6. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el efecto.

Si desea obtener más información sobre otros parámetros, consulte el apartado "Funciones de los parámetros de los efectos del mezclador" (p. 166).

7. Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.

Otras funciones del CDX-1

Utilizar el efecto en bucle para crear doubling

Una técnica para expandir la guitarra de base a derecha e izquierda consiste en grabar la misma base dos veces (en pistas separadas) y, a continuación, panoramizar ambas pistas a derecha e izquierda. Esta técnica se conoce como doubling.

El CDX-1 cuenta con un efecto de inserción de doubling "DOUBL'N" (p. 194) que le permite aplicar un efecto de doubling sin necesidad de grabar la misma parte en dos ocasiones.

Utilizando el efecto de "DOUBL'N" (doubling), el doubling puede aplicarse a la grabación mono de un canal después de que éste haya sido grabado.

Antes de editar los parámetros del efecto en bucle "DOUBL'N" (doubling), establezca los ajustes de la panoramización de la pista de audio muy hacia la derecha o muy hacia la izquierda.

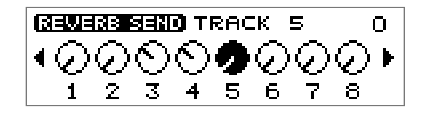
Si desea obtener más información sobre los ajustes de la panoramización para una pista de audio, consulte el apartado "Ajustar la panoramización (posición a derecha / izquierda) de una pista de audio".

Reverb

La reverb es un efecto que superpone los sonidos que rebotan en las paredes y en el suelo. Por ejemplo, si usted da una palmada en una sala espaciosa como una iglesia, el sonido adquirirá una especie de eco. Este efecto sonoro se llama reverb. El grado y carácter de la reverberación dependerá de la amplitud del espacio donde se produzca el sonido (véase una habitación, un salón, etc.), así como por su forma, los materiales de que están compuestas o forradas las paredes, etc.

1. **Pulse LOOP EFFECTS [REVERB].**

   Se muestra una pantalla desde la que podrá ajustar el volumen (nivel de envío) que desea enviar desde el pad y desde cada pista de audio a la reverb.



2. **Pulse CURSOR [ ] [ ]para seleccionar la pista de audio para la que desea realizar los ajustes.**

   Cuando desee utilizar el efecto en bucle para el PAD, utilice CURSOR [ ] [ ] para desplazar el “PAD”.”

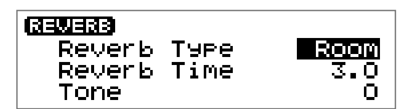
   Puede continuar pulsando CURSOR [ ] [ ] y ajustar, así, el nivel de envío de la fuente de entrada.
   Cuando la fuente de entrada esté grabada / mostreada con los efectos en bucle ya aplicados, el sonido con todos los efectos ya añadidos se grabará / mostreará.

   Puede continuar pulsando CURSOR [ ] y ajustar, así, el nivel de envío de la guía de ritmos.

3. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el nivel de envío.**
4. **Gire el control RTN LEVEL para ajustar el nivel de retorno.**
5. **Pulse LOOP EFFECTS [REVERB] una vez más.**

   Se mostrará la pantalla de ajuste de Reverb.

   Si desea obtener más información sobre otros parámetros, consulte el apartado "Funciones de los parámetros de los efectos del mezclador" (p. 166).



6. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

Crear un copia de seguridad del disco CD-RW

Si posee un disco CD-RW que contenga datos musicales importantes para usted, es buena idea copiar dichos datos en otro disco CD-RW para crear una copia de seguridad.

Efectuar una copia de seguridad de los datos en un CD-RW

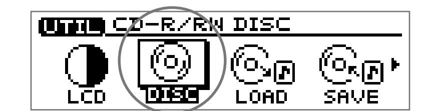
Antes de crear la copia de seguridad, deberá conseguir un disco CD-RW que haya sido formateado en un CDX-1.

→ "Preparar un disco CD-RW para su uso" (p. 108)

1. **Pulse [UTILITY].**

   Se muestra el Menú.

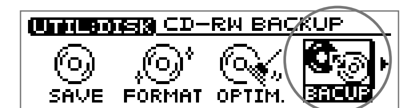
2. **Pulse CURSOR [▷]para seleccionar el icono CD-R/RW Disc .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra el menú CD-R / RW Disc

4. **Pulse CURSOR [▷]para seleccionar el icono CD-RW Backup .**



5. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará el mensaje "Prepare a formatted destination disc" (prepare un disco de destino ya formateado).

6. **Pulse [YES/ENTER].**

   En pantalla podrá leer el mensaje "Insert SOURCE disc" (introduzca el disco de la fuente); acto seguido se abrirá la bandeja del disco.

   * *Si llegados a este punto quedan datos de muestra sin grabar en el disco CD-RW, en pantalla verá el siguiente mensaje: "You'll lose all PAD/SEQ. Are you sure?" (Todos los PAD/SEQ se perderán. ¿Está seguro?).*

   Si pulsa [YES/ENTER], perderá todos los datos del muestra (muestra) y pasará al paso número 7.

   Pulse [NO/EXIT] para regresar a la pantalla Basic. Si desea guardar los datos de la muestra, siga el procedimiento que se describe en el apartado "Guardar datos de la muestra" (p. 67)

7. **Introduzca el disco CD-RW que ha elegido como destino de la copia.**

   En pantalla podrá leer el mensaje "Reading..." (leyendo) y el CDX-1 empezará a leer el contenido del disco CD-RW.

   También se mostrará el mensaje "Insert DEST disc" (Introduzca el disco de destino) y la bandeja del disco se abrirá.

8. **Introduzca, nuevamente, el disco CD-RW fuente de la copia.**

   En pantalla leerá el mensaje "Writing..." y el CDX-1 empezará a leer el contenido del disco CD-RW. El mensaje que apareció en pantalla en el paso 5 ("Insert SOURCE disc") volverá a mostrarse.

9. **Tal como se explica en las instrucciones que van apareciendo en pantalla, introduzca el disco CD-RW.**

   Cuando se haya completado la copia, podrá leer en pantalla el mensaje "Completed" y regresará a la pantalla Basic.



Efectuar una copia de seguridad de un disco CD-RW requiere un tiempo considerable. Dicho procedimiento puede durar hasta veinte minutos. El número de veces que deberá cambiar de disco dependerá de la cantidad de información que haya guardada en el disco CD-RW y de la cantidad de memoria interna.



Cuando efectúe copias de seguridad de datos de canción, los datos grabados previamente en el disco CD-RW que utilice se borrarán. Procure no introducir un disco CD-RW que contenga datos que desee conservar.

Efectuar conexiones con un aparato de audio digital

En el CDX-1 se puede grabar directamente y en forma digital la salida de una aparato de audio digital como pueda ser un reproductor de CD, una grabadora DAT o una grabadora MD.

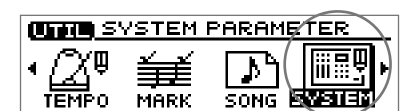
Efectuar grabaciones Digitales con el reproductor de CD

Con los ajustes de fábrica, el CDX-1 no puede grabar la salida de un aparato de audio digital a través de los conectores OPTICAL IN o COAXIAL IN. Si desea realizar conexiones con un aparato de audio digital, deberá seguir el siguiente procedimiento.

1. **Pulse [UTILITY].**

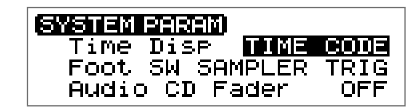
   Se muestra el Menú.

2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono System .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará la pantalla correspondiente a los ajustes de System.



4. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a “CD Digital REC.”**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “ON.”**

   En pantalla podrá leer el mensaje "Obey Copyrights?".

6. **Lea las cláusulas de licencia que se detallan en última página de este manual. Si desea respetar dichas condiciones, pulse [YES/ENTER].**

   A partir de este momento, podrá efectuar conexiones digitales desde un aparato de audio digital como, por ejemplo, un reproductor de CD.

   Si no desea acogerse a tales condiciones, pulse [NO / EXIT]. El ajuste permanecerá en "OFF" y regresará a la pantalla Basic.

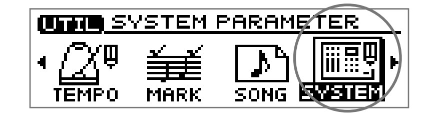
7. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

Impedir la creación de grabaciones Digitales mediante reproductores de CD

1. **Pulse [UTILITY].**

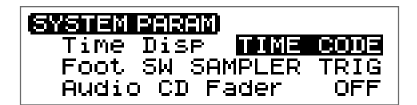
   Se muestra el Menú.

2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono System .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará la pantalla correspondiente a los ajustes de System.



4. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a "CD Digital REC."**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "OFF."**

   Como consecuencia, no podrá efectuar grabaciones digitales desde un aparato de audio digital como, por ejemplo, un reproductor de CD.

6. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

Prohibir realizar copias digitales—Digital Copy Prohibit

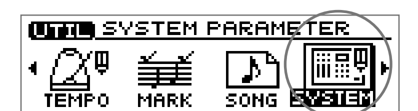
Cuando esté grabando digitalmente del CDX-1 a una grabadora MD o a un aparato similar, puede prohibir que se copie posteriormente desde la grabadora MD donde ha efectuado sus grabaciones hacia otra grabadora MD.

Si ha prohibido la grabación digital, será imposible copiar digitalmente la MD, copiada digitalmente desde el CDX-1, a otra MD.

1. **Pulse [UTILITY].**

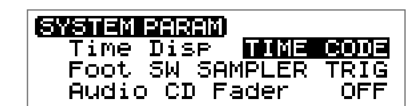
   Se muestra el Menú.

2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono System .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se mostrará la pantalla correspondiente a los ajustes de System.



4. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a “D.Copy Protect.”**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “ON.”**

   Como consecuencia, no podrá copiar digitalmente un MD con grabaciones del CDX-1 en otro MD.

   ● **D.Copy Protect (protección contra copia digital):**

   Especifique si desea prohibir la copia digital de una cinta copiada digitalmente.

   ON: Estará prohibido copiar digitalmente

   THRU: Una "Copy Protect Signal" saldrá con señales digitales que entran desde DIGITAL IN (COAXIAL IN o OPTICAL IN) con "Copy Protect Signal". Cuando se utiliza la funcionalidad del reproductor de CD (p. 49) del CDX-1, una "Copy Protect Signal" saldrá con señales digitales que reproducen una pista con "Copy Protect Signal".

6. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

* *Algunas grabadoras DAT no son compatibles con SCMS o no admiten conexiones digitales con un reproductor de CD. Si está utilizando una grabadora DAT, no podrá grabar la salida digital del CDX-1 en una grabadora DAT si "D. Copy Protect" está ajustado en "ON"; así pues, deberá ajustar dicho ajuste en "THRU". ”*



¿Qué significa la sigla SCMS?

La sigla SCMS corresponde a la forma desarrollada "Sistema de manejo de Copias en Serie". Esta es una función de aparatos de audio digitales como grabadoras DAT o grabadoras MD. Dicha función protege el copyright del productor al prohibir la creación digital de copias de segunda generación o segundas copias. Si se realizan conexiones digitales con una grabadora digital que disponga de esta función, se grabarán colas SCMS junto con las señales de audio digitales. Los datos de audio digitales que ya contengan estas colas no podrán grabarse nuevamente mediante una conexión digital.

Utilizar el CDX-1 con otros aparatos MIDI

Fundamentales MIDI

¿Qué es MIDI?

MIDI es una sigla que corresponde a la forma desarrollada "Musical Instrument Digital Interface" (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). Se trata de un estándar unificado que se utiliza para el intercambio de datos musicales y datos de sonido entre aparatos musicales y ordenadores. Aquellos aparatos compatibles con MIDI pueden intercambiar datos de acuerdo con las capacidades que presentan, incluso cuando dichos aparatos son diferentes o de distintas marcas.

Canales MIDI

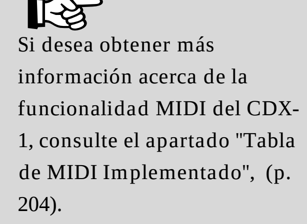
MIDI permite la transmisión independiente de datos hacia múltiples aparatos MIDI mediante un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de "Canales MIDI".

Para que lo entienda fácilmente, imagine que los canales MIDI son canales de televisión. Aunque haya muchos canales emitiendo sus ondas por el aire a la vez, (muchos canales de datos MIDI se mueven a través de un único cable), un televisor recibe únicamente el canal que tenemos sintonizado (del mismo modo, el aparato MIDI sólo recibe el canal al que está ajustado).

Sucede lo mismo en el caso de MIDI. Si un aparato transmisor está ajustado al canal MIDI "1", los mensajes MIDI llegarán a los aparatos receptores que también estén ajustados al canal "1".

Tabla de MIDI Implementado

MIDI permite comunicar una gran variedad de instrumentos musicales electrónicos entre sí. Sin embargo, para efectuar este tipo de conexiones, no es necesario que todos los aparatos puedan transmitir y recibir todo tipo de mensajes MIDI. Únicamente aquellos mensajes MIDI compatibles con ambos aparatos pueden ser transmitidos.



Si desea obtener más información acerca de la funcionalidad MIDI del CDX-1, consulte el apartado "Tabla de MIDI Implementado", (p. 204).

Modificar MIDI OUT/THRU

Los mensajes (los datos manejados por MIDI) midi se transmiten utilizando los tres tipos de conector siguientes:

MIDI IN: Este conector recibe mensajes MIDI desde otro aparato MIDI.

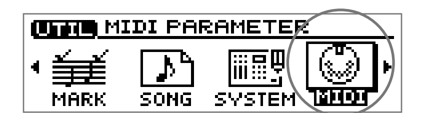
MIDI OUT: Este conector envía mensajes MIDI desde el CDX-1.

MIDI THRU: Los mensajes MIDI recibidos por el conector MIDI IN vuelven a ser transmitidos, sin sufrir modificación alguna, desde este conector.

El CDX-1 incluye un conector simple que puede utilizarse como MIDI OUT o como MIDI THRU. Según los ajustes de fábrica, funciona como MIDI OUT. Puede modificar este ajuste según lo crea conveniente.

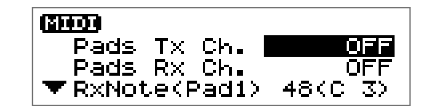
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Use CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.



4. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a “Out/Thru.”**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “OUT” o “THRU.”**
6. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

Utilizar MIDI para controlar el CDX-1 desde otro aparato

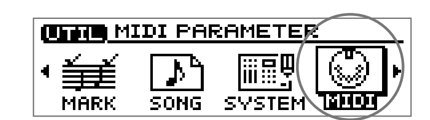
El CDX-1 puede controlarse desde otro aparato mediante mensajes MIDI de las siguientes maneras.

Reproducir muestras

Enviando mensajes de nota MIDI desde un teclado o un pad de percusión al CDX-1, puede reproducir las ocho muestras del banco de pads seleccionado.

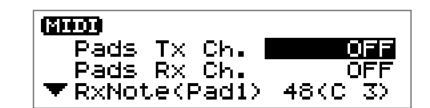
Para hacer sonar las muestras del CDX-1, puede seleccionar el canal deseado de entre los canales MIDI 1–16.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Use CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI .**



3. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.



4. **Asegúrese de que el cursor está situado en la línea de "Pads Rx Ch".**
5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar un canal de "1"–"16."**

   Si selecciona "OFF", las muestras no podrán ser reproducidas por ningún canal MIDI.
6. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

   Con los ajustes de fábrica, los pads corresponden a números de notas MIDI (números que indican la posición en el teclado) tal como indica la siguiente tabla:

Pad	1	2	3	4	5	6	7	8
MIDI Note	C3 48	C#3 49	D3 50	D#3 51	E3 52	F3 53	F#3 54	G3 55

MEMO

El parámetro "Pads Tx Ch." especifica el canal MIDI que se utilizará para controlar otro aparato MIDI cuando seleccione los pads del CDX-1.

MEMO

Se utilizan ocho números de nota MIDI en función de los números de pad. Puede especificar libremente qué número de nota será el primero (p. e. pad [1]) (consulte el apartado siguiente).

Cambiar la correspondencia entre los pads y los números de nota

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI y pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.
3. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a "Rx Note (Pad1)."**
4. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el número de nota deseado.**
5. **Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.**

Cambiar de banco de pads

Las ocho muestras correspondientes al banco de pads seleccionado son las únicas muestras que podrán ser reproducidas mediante mensajes de notas MIDI. Para cambiar el bando de pads, utilice mensajes de cambio de programa.

De los números de programa enviados al CDX-1, únicamente 1-64 son válidos. Éstos seleccionan bancos de pads del 1-64 respectivamente. Los programas comprendidos entre 65-128 se ignorarán.

Reproducir de manera sincronizada considerando el CDX-1 como maestro

El CDX-1 puede trabajar en sincronización con un secuenciador MIDI. Dicha sincronización puede lograrse mediante el **MTC (Código de tiempo MIDI).**

MTC (p. 197)

MEMO
Si desea obtener más información acerca de cómo utilizar su secuenciador MIDI, consulte el manual del usuario de dicho aparato

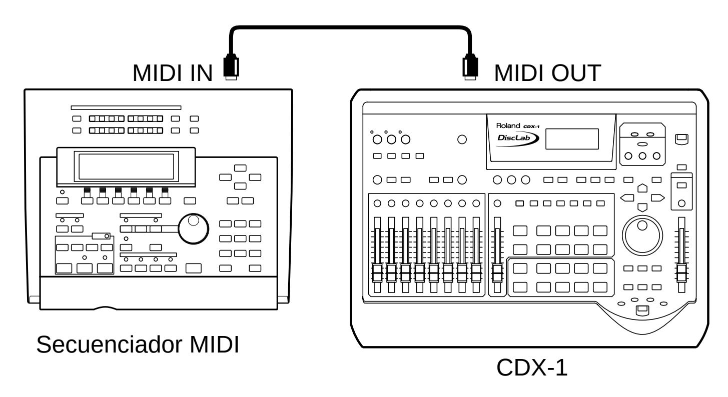
Maestro y esclavo

Cuando el CDX-1 trabaja en sincronización con un secuenciador MIDI, el aparato que transmite los datos temporales se llama **maestro**; mientras que el aparatos que recibe los datos temporales transmitidos por el aparato de referencia (maestro) y que responde en consecuencia, se llama esclavo.

Al trabajar en sincronización con un secuenciador MIDI, el CDX-1 puede ser utilizado como aparato maestro (transmisor) pero no como aparato esclavo (receptor). De hecho, el secuenciador MIDI debe ser ajustado como esclavo.

Utilizar el MTC (maestro)

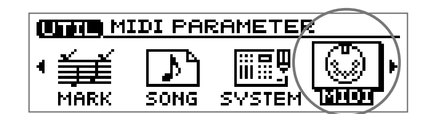
1. **Utilice un cable MIDI para conectar el CDX-1 y el secuenciador MIDI tal como se indica en la ilustración.**



2. **Pulse [UTILITY].**

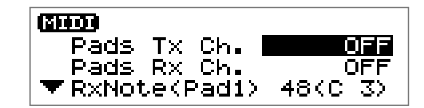
Se muestra el Menú.

3. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI Parameter .**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.



5. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a “Sync Out.”**

6. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "MTC."

● **Sync Out:**

Seleccione si desea o no que las señales de sincronización se transmitan desde un conector MIDI OUT/THRU

Off: No se envián señales de sincronización.

MTC: Se transmite el Código de Tiempo MIDI.

7. Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a "MTC Type."

8. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de MTC (30, 29N, 29D, 25, o 24).

● **Sync MTC Type (Tipo de MTC):**

Compruebe las características técnicas del secuenciador MIDI que está utilizando y haga coincidir el ajuste MTC del CDX-1 y el del secuenciador MIDI.

30: 30 frames por segundo, non-drop. Este formato se utiliza para aparatos de audio como grabadoras y videos en blanco y negro con formato NTSC.

29N: 29.97 frames por segundo, non-drop. Este formato se utiliza para videos en color con formato NTSC.

29D: 29.97 frames por segundo, drop-frase. Este formato se utiliza para videos de emisión en color con formato NTSC.

25: 25 frames por segundo. Este formato se utiliza para aparatos de audio y videos con formato SECAM/PAL y para películas.

24: 24 frames por segundo. Este formato se utiliza en Estados Unidos para aparatos de audio y videos y para películas.

Frames (p. 197)
Formato NTSC (p. 198)
SECAM/PAL (p. 198
(p. 198)

9. Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.

10. Realice ajustes en su secuenciador MIDI para hacer que pueda recibir MTC desde un aparato externo y prepárelo para reproducir datos de canción MIDI.

Cuando el CDX-1 empiece la reproducción, el secuenciador MIDI empezará a reproducir en sincronización con el primero.

Utilizar MMC

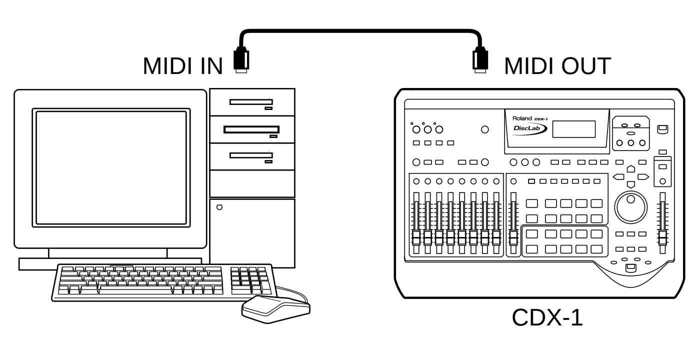
En este apartado se explica cómo efectuar ajustes para sincronizar la reproducción del CDX-1 con un programa de secuencia MIDI para ordenador compatible con MMC Y MTC.



MMC (p. 197)

Utilizar el CDX-1 como el maestro MMC

1. Efectúe las conexiones tal como se indica a continuación.

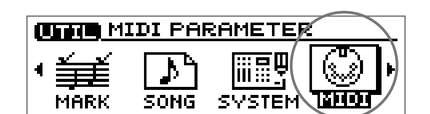


El CDX-1 será el maestro para MMC y MTC.

2. Pulse [UTILITY].

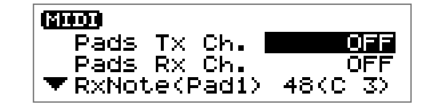
Se muestra el Menú.

3. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI .



4. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.



5. Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a "MMC Mode."

6. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "MASTER."

● **Modo MMC** : Especifica la manera en que el CDX-1 utilizará MMC.

Off: No se transmitirá MMC.

MASTER: MMC se transmitirá. El CDX-1 será el maestro para los aparatos MIDI externos.

SLAVE: MMC se recibirá. El CDX-1 será el esclavo de un aparato MIDI externo.

7. Efectúe ajustes para permitir la sincronización MTC.

Siga el procedimiento descrito en el paso 5 y después, siga las instrucciones del apartado "Utilizar MTC (maestro)", p. 152.

8. Efectúe ajustes en el software de su secuenciador.

Efectúe los siguientes ajustes en el software de su secuenciador. Para saber cómo realizarlos, consulte el manual del usuario del secuenciador.

- MTC: recibe
- Tipo MTC: el mismo ajuste del tipo MTC seleccionado para el CDX-1
- MMC: recibe

9. Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.



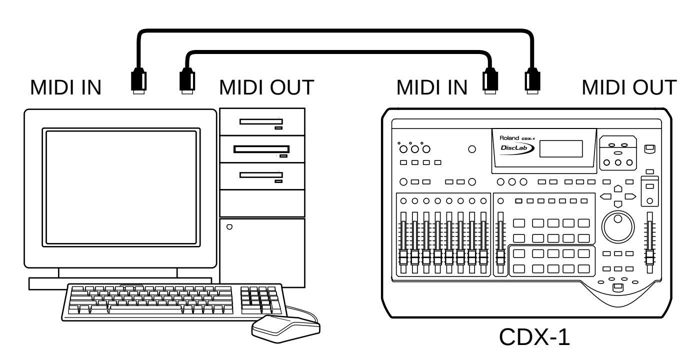
NOTE

Algunos aparatos MIDI no son compatibles con la funcionalidad MMC del CDX-1. Si se encuentra ante esta situación, deberá saber que no podrá controlar dichos aparatos desde su CDX-1 como se describe en este apartado. Si desea obtener más información acerca de la funcionalidad MMC compatible con el CDX-1, lea el apartado "MIDI Implementado", que se encuentra en la página 204. (p. 204).

Si desea obtener más información acerca de las funciones MMC compatibles, consulte el apartado "MIDI Implementado", (p. 204).

Utilizar el CDX-1 como esclavo para MMC

1. Efectúe las conexiones tal como se indica a continuación.

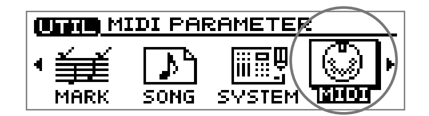


El CDX-1 será el esclavo para MMC pero será el maestro para MTC.

2. Pulse [UTILITY].

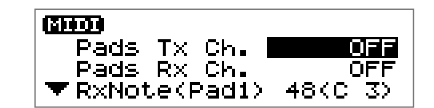
Se muestra el Menú.

3. Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI .



4. Pulse [YES/ENTER].

Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.



5. Pulse CURSOR [ ] [ ] para mover el cursor a “MMC Mode.”

6. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “SLAVE.”

Para más información sobre el MMC Mode, lea el paso 6 del apartado anterior.

7. Pulse [NO/EXIT] para regresar a la pantalla anterior, y utilice CURSOR [ ] para seleccionar el icono de Song Parameter.

8. Pulse [YES/ENTER].

Se mostrará la página Song Parameter.

9. Efectúe ajustes para permitir la sincronización MTC.

Efectúe el paso 5 de "Utilizar MTC (maestro)", p. 152.

10. Efectúe ajustes en el software de su secuenciador.

Efectúe los siguientes ajustes en el software de su secuenciador. Para saber cómo realizarlos, consulte el manual del usuario del secuenciador.

- MTC: recibe
- Tipo MTC: el mismo ajuste del tipo MTC seleccionado para el CDX-1
- MMC: transmite

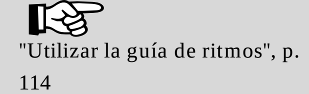
11. Pulse [DISPLAY]para volver a la pantalla Basic.



Si desea obtener más información acerca de la funcionalidad MMC compatible con el CDX-1, lea el apartado "MIDI Implementado (p. 204).

Utilizar un módulo de sonido MIDI externo para reproducir la guía de ritmos

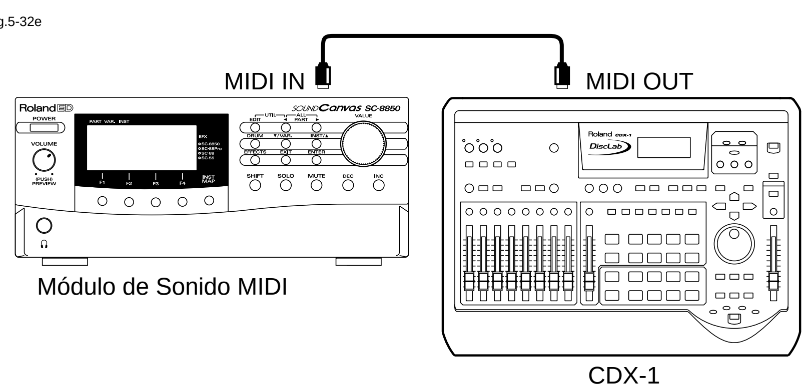
Puede utilizar la guía de ritmos para reproducir sus sonidos favoritos en otro aparato MIDI.



"Utilizar la guía de ritmos", p. 114

1. **Utilice un cable MIDI para conectar el CDX-1 y su módulo de sonido MIDI tal como se indica en la ilustración.**

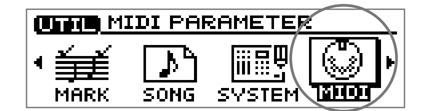
fig.5-32e



2. **Pulse [UTILITY].**

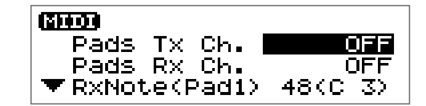
   Se muestra el Menú.

3. **Pulse CURSOR [ ]para seleccionar el icono MIDI .**



4. **Pulse [YES/ENTER].**

   Se muestra la pantalla de ajustes MIDI.



MEMO

Si está utilizando un módulo de sonido MIDI externo para reproducir la guía de ritmos, utilice los controles del módulo de sonido MIDI externo para ajustar el nivel de volumen

5. **Pulse CURSOR [ ] para mover el cursor a “Rhythm ch.”**
6. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el canal MIDI (1–16).**

   Si selecciona "OFF", no se transmitirá ningún mensaje de nota de la guía de sonidos.

7. **Pulse [DISPLAY] para volver a la pantalla Basic.**

Correspondencias entre los sonidos de la guía de ritmos y los números de nota

Sonido guía de ritmos	Nº de Nota
Metr nomo (clic: grave)	A 1 (33)
Metr nomo (click: agudo)	A#1 (34)
Bombo	C 2 (36)
Baqueta	C#2 (37)
Caja	D 2 (38)
Palmada	D#2 (39)
Charles cerrado	F#2 (42)
Charles medio cerrado	G#2 (44)
Charles abierto	A#2 (46)

Si su módulo de sonido MIDI externo es compatible con GS o GM, podrá utilizarlo sin efectuar más ajustes. Si no es compatible con ninguno de éstos, necesitará efectuar ajustes en módulo de sonido MIDI externo para modificar los sonidos que corresponden a cada nota. Para más información acerca de dichos ajustes, consulte el manual del módulo de sonido MIDI externo.

Grabación directa de CD

Grabar en un CD de Audio virgen—CD Recorder

El CDX-1 puede directamente grabar una fuente de audio externa en un CD de audio virgen sin necesidad de utilizar pistas de audio.



- **¡Debe utilizar discos grabables de CD- Audio!**

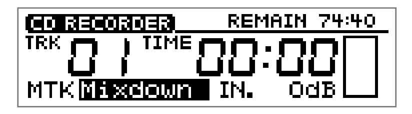
  Cuando esté realizando una Grabación Directa a CD, deberá utilizar **discos grabables de CD- Audio** que lleven el logotipo anterior. No es posible utilizar CD exclusivos para ordenador
- El CDX-1 utiliza un Track At Once para grabar datos en disco CD-R. Un disco CD-R que contenga grabaciones realizadas mediante un Track At Once le permite grabar datos musicales adicionales siempre y cuando no haya concluido el disco. El inconveniente de este tipo de disco es que no puede ser leído por un reproductor de CD convencional hasta que ha sido dado por concluido. No es posible, pues, añadir nuevos datos al CD, una vez "cerrada" la grabación. Consulte el apartado "Concluir un disco CD-R", p. 134.
- No utilice esta unidad para fines que puedan infligir los derechos de la propiedad de terceros. Roland declina toda responsabilidad relacionada con la violación del copyright de terceros por causa del uso de esta unidad.
- El CDX-1 y su capacidad para trabajar con CD-R están diseñados para que el usuario pueda reproducir material del que se supone que tiene licencia de uso. Así, la reproducción de cualquier CD musical sin el permiso de su propietario, excepto para el uso personal y exclusivo, supondrá una violación del copyright y puede ocasionar penalizaciones. Consulte a un especialista en ley de la propiedad intelectual, o bien bibliografía especializada en la materia para saber cómo obtener el permiso de los propietarios del copyright.

Track at once (p. 18),
Concluir (p. 196)

HINT Utilizar las herramientas de masterización

Puede utilizar las herramientas de masterización mientras graba una fuente de entrada externa. Para más información, consulte el apartado "Ajustar las herramientas de masterización", p. 132.

Si desea utilizar dichas herramientas, pulse el botón [MASTERING TOOLS]; dicho botón se iluminará. En esta posición, Pad / Sequence se hallará en la memoria interna y no podrá reproducirse. (Pad podrá apagarse y / o [SEQ PLAY] se apagará).



Es posible ajustar las herramientas de masterización para cada pantalla de grabación de CD. Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "MTK" (patch de las herramientas de masterización) e "IN" (nivel de entrada), gire el dial TIME / VALUE para ajustar el valor. Si desea obtener información acerca de las herramientas de masterización, consulte el apartado "Ajustar las herramientas de masterización", p. 132.

Grabar una fuente de audio externa a un disco grabable CD-Audio

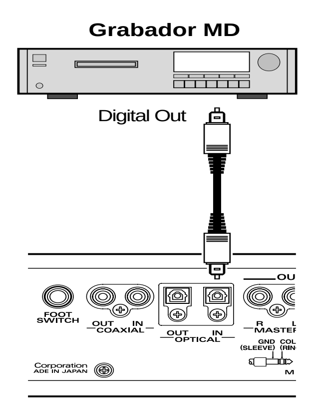
A continuación le explicamos cómo utilizar conexiones digitales con una grabadora MD externa.

El CDX-1 cuenta con dos tipos de conector DIGITAL IN: coaxial y óptico. Esto permite grabar directamente y en forma digital la salida de una aparato de audio digital como pueda ser un reproductor de CD, una grabadora DAT o una grabadora MD en un CD de audio virgen.

* *Para introducir una señal de audio digital en el CDX-1 no basta con conectar el aparato de audio digital a los conectores OPTICAL IN o COAXIAL IN. Si desea introducir señales de audio digitales, deberá seguir procedimiento que se describe en el apartado "Efectuar conexiones con un aparato de audio digital", p. 146.*

1. Conecte el jack digital in del CDX-1 en el jack digital out de la grabadora MD externa. Asegúrese de utilizar el jack adecuado.

Conexión Óptica



2. Introduzca un disco CD-R nuevo o un disco CD-R que solamente haya sido escrito en un CDX-1.

* *Cuando introduzca un disco CD-R que contenga datos de audio, en pantalla se mostrará la página CD player.*

* *Cuando introduzca un disco CD-R nuevo, en pantalla se mostrará el paso 5 de la página CD recording.*

* *No es posible grabar datos en una CD de audio grabable que haya sido finalizado.*

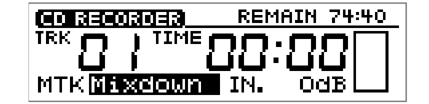
3. Pulse INPUT SELECT [DIGITAL].

4. Introduzca un CD de audio en la grabadora MD externa y prepárela para grabar inmediatamente.

5. Pulse REC/CD RECORDER [●].

La pantalla CD recording se mostrará.

CD RECORDER [●] parpadea (modo de espera de grabación).



6. Pulse PLAY [▶] para iniciar la grabación y, a continuación, inicie la reproducción en la grabadora MD externa.

7. Para detener la grabación, pulse STOP [■].

Si desea finalizar el CD de audio que ha grabado, siga el procedimiento descrito en el apartado "Concluir un disco CD-R", (p. 134**).**



Es necesario efectuar ajustes para realizar la entrada de datos, salvo cuando se trate de entrada digital de datos. Consulte el apartado "Ajustar la sensibilidad de entrada", (p. 111).



No es posible utilizar entradas COAXIAL IN e OPTICAL IN simultáneamente. Para más información, consulte el apartado "Descripciones del Panel: sección INPUT: [DIGITAL]", (p. 21).

MEMO

Puede utilizar las herramientas de masterización mientras graba una fuente de entrada externa. Para más información, consulte el apartado "Utilizar las herramientas de masterización", (p. 158).

Grabar muestras utilizando Pad Crossfade en un disco grabable CD-Audio

El sonido de las muestras reproducidas mediante el Pad Crossfade puede grabarse directamente en un disco grabable CD-Audio.

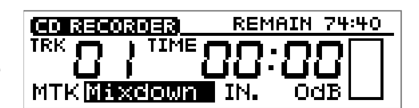
1. **Introduzca el disco CD-RW que contiene los datos de la muestra que desea grabar.**
   ➔ "Mostrear a un pad" (p. 56)
   ➔"Cargar Pad / Sequence desde un disco CD-RW " (p. 67)
2. **Introduzca un disco CD-R nuevo o un disco CD-R que solamente haya sido escrito en un CDX-1.**

* *Cuando introduzca un disco CD-R que contenga datos de audio, en pantalla se mostrará la página CD player.*

* *Cuando introduzca un disco CD-R nuevo, en pantalla se mostrará el paso 5 de la página CD recording.*

* *No es posible grabar datos en una CD de audio grabable que haya sido finalizado*

3. **Pulse un pad y utilice el deslizador PADS/SEQ LEVEL y el deslizador MASTER para ajustar el nivel de grabación.**
   En este preciso instante, eleve el volumen al punto más alto donde no llegue a producirse distorsión.
4. **Pulse [Pad X FADE].**
   El botón [Pad X FADE] se iluminará y pad crossfade se activará.
5. **Pulse REC/CD RECORDER [●].**
   Se mostrará la página CD recording.
   CD RECORDER [●] parpadeará (modo de grabación en espera).



6. **Pulse PLAY [▶] para iniciar la grabación y, a continuación, pulse un pad para hacer que suene su correspondiente muestra.**
7. **Si pulsa un segundo pad mientras está sonando la primera muestra, ésta se fundirá y la muestra correspondiente al segundo pad hará un fundido inverso al empezar a sonar.**
8. **Continúe pulsando pads según lo crea conveniente.**
9. **Para detener la grabación, pulse STOP [■].**
10. **Si desea finalizar el CD de audio que ha grabado, siga el procedimiento descrito en el apartado "Concluir un disco CD-R", (p. 134).**



"Hacer un fundido cruzado en la muestra correspondiente al pad que usted está reproduciendo—Pad Crossfade", (p. 70)



No es posible utilizar las herramientas de masterización, p. 132.



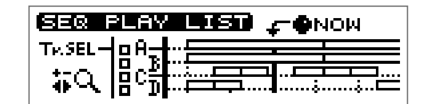
Puede conectar un instrumento y añadir su interpretación instrumental al sonido de la reproducción de la secuencia.

Grabar la reproducción de la secuencia en un disco grabable CD-Audio

A continuación, le indicamos cómo grabar el sonido de la reproducción de una secuencia en un CD-Audio.

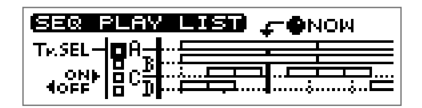
1. Pulse PAD SEQUENCING [SEQ PLAY].

[SEQ PLAY] se iluminará y en pantalla se mostrará la página Sequence Play List.



2. Pulse CURSOR [ ].

Aparecerá un cursor en la caja A de "Tr. SEL" (selección de pista).

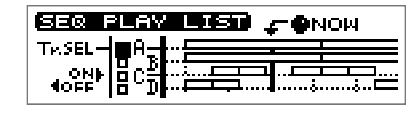


3. Pulse CURSOR [ ] [ ] para desplazar el cursor hasta la caja "Tr. SEL" (selección de pista) de la pista secuencial (A-D) que desee reproducir.

4. Pulse CURSOR [ ].

El cuadro "Tr. SEL" (selección de pista) se marcará en negro, lo que significa que se reproducirá.

Para cancelar su selección, pulse CURSOR [ ].



5. Si desea grabar otras pistas de secuencia, repita los pasos 3-4.

6. Pulse PLAY [▶] para reproducir la pista de secuencia.

7. Utilice el deslizador MASTER para ajustar el nivel de grabación.

En este preciso instante, eleve el volumen al punto más alto donde no llegue a producirse distorsión.

8. Cuando haya ajustado el volumen, pulse STOP [].

9. Pulse ZERO [|◀◀] para ajustar la SONG POSITION a "0001-01-000" (el principio).

También puede situarse en una localización concreta para que la grabación se inicie en dicho punto.

10. Introduzca un disco CD-R nuevo o un disco CD-R que solamente haya sido escrito en un CDX-1.

* *Cuando introduzca un disco CD-R que contenga datos de audio, en pantalla se mostrará la página CD player.*

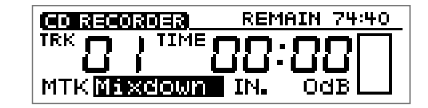
* *Cuando introduzca un disco CD-R nuevo, en pantalla se mostrará el paso 5 de la página CD recording.*

* *No es posible grabar datos en una CD de audio grabable que haya sido finalizado*

11. Pulse [●].

Se mostrará la página CD recording.

CD RECORDER [●] parpadeará (modo de grabación en espera).



12. Pulse PLAY [▶].

La secuencia sonará y empezará a grabarse en el disco CD-R.

13. Para detener la grabación, pulse STOP [■].

14. Si desea finalizar el CD de audio que ha grabado, siga el procedimiento descrito en el apartado "Concluir un disco CD-R", (p. 134).

NOTE

No es posible utilizar las herramientas de masterización, p. 132.

MEMO

Puede conectar un instrumento y añadir su interpretación instrumental al sonido de la reproducción de la secuencia

Memo...

Apéndices

Lista de Patrones de Percusión

Tipo	Nº	Nombre	Compás
1/1	01	Metronom	1
2/1	01	Metronom	1
3/1	01	Metronom	1
4/1	01	Metronom	1
5/1	01	Metronom	1
6/1	01	Metronom	1
7/1	01	Metronom	1
8/1	01	Metronom	1

Tipo	Nº	Nombre	Compás
1/2	01	Metronom	1
2/2	01	Rockbly	2
2/2	02	Metronom	1
3/2	01	Metronom	1
4/2	01	Metronom	1
5/2	01	Metronom	1
6/2	01	Metronom	1
7/2	01	Metronom	1
8/2	01	Metronom	1

Tipo	Nº	Nombre	Compás
1/4	01	Metronom	1
2/4	01	Bossa 1	4
2/4	02	Bossa 2	2
2/4	03	Bossa 3	4
2/4	04	Metronom	1
3/4	01	Rock 1	2
3/4	02	Rock 2	2
3/4	03	Rock 3	4
3/4	04	Jazz	2
3/4	05	Ballad	2
3/4	06	Gospel	2
3/4	07	Metronom	1

Tipo	Nº	Nombre	Compás
4/4	01	Rock 1	2
4/4	02	Rock 2	2
4/4	03	Rock 3	2
4/4	04	Rock 4	2
4/4	05	Rock 5	2
4/4	06	Rock 6	2
4/4	07	Rock 7	2
4/4	08	Rock 8	2
4/4	09	Rock 9	4
4/4	10	Rock 10	2
4/4	11	Rock 11	2
4/4	12	Rock 12	1
4/4	13	Rock 13	2
4/4	14	Rock 14	2
4/4	15	Rock 15	2
4/4	16	Heavy 1	2
4/4	17	Heavy 2	2
4/4	18	Heavy 3	1
4/4	19	Ballad 1	1
4/4	20	Ballad 2	2
4/4	21	Blues 1	2
4/4	22	Blues 2	2
4/4	23	Blues 3	2
4/4	24	Shuffle	1
4/4	25	LtnRock 1	1
4/4	26	LtnRock 2	1
4/4	27	Bluegras	1
4/4	28	Country	2
4/4	29	Fusion	2
4/4	30	Jazz 1	2
4/4	31	Jazz 2	2
4/4	32	Gospel	2
4/4	33	Soul 1	1
4/4	34	Soul 2	1
4/4	35	Soul 3	2
4/4	36	Soul 4	2
4/4	37	Soul 5	2
4/4	38	Soul 6	1
4/4	39	Soul 7	1
4/4	40	Soul 8	1

Tipo	Nº	Nombre	Compás
4/4	41	Funk 1	2
4/4	42	Funk 2	2
4/4	43	Funk 3	2
4/4	44	Funk 4	2
4/4	45	Funk 5	2
4/4	46	Funk 6	2
4/4	47	Funk 7	2
4/4	48	Funk 8	1
4/4	49	Funk 9	2
4/4	50	Funk 10	2
4/4	51	Reggae	2
4/4	52	Samba 1	2
4/4	53	Samba 2	4
4/4	54	EleRock 1	2
4/4	55	EleRock 2	2
4/4	56	Techno 1	2
4/4	57	Techno 2	2
4/4	58	Techno 3	1
4/4	59	House 1	1
4/4	60	House 2	2
4/4	61	House 3	2
4/4	62	Eurobt 1	1
4/4	63	Eurobt 2	1
4/4	64	Eurobt 3	2
4/4	65	Eurobt 4	2
4/4	66	Metronom	1
5/4	01	Rock	2
5/4	02	Jazz	1
5/4	03	Metronom	1
6/4	01	Rock	1
6/4	02	Metronom	1
7/4	01	Rock 1	2
7/4	02	Rock 2	1
7/4	03	Metronom	1
8/4	01	Metronom	1

Tipo	Nº	Nombre	Compás
1/8	01	Metronom	1
2/8	01	Metronom	1
3/8	01	Metronom	1
4/8	01	Metronom	1
5/8	01	Rock	4
5/8	02	Metronom	1
6/8	01	Rock 1	2
6/8	02	Rock 2	2
6/8	03	Blues	4
6/8	04	Metronom	1
7/8	01	Rock 1	4
7/8	02	Rock 2	2
7/8	03	Metronom	1
8/8	01	Metronom	1

EQ (Ecualizador): Se trata de un ecualizador de dos bandas que son independientes.

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
EQ StereoLink (Eq de Link Estéreo)	OFF, ON	Cuando el parámetro EQ Stereo Link esté activado, puede tener el ajuste para un par de pistas de audio, que estarán unidas para que queden ajustadas de la misma manera.
EQ On/Off (EQ Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro activa o desactiva el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-12—+12 dB	Ajusta la ganancia (-12 a +12 dB) para el ecualizador de gama de bajos (tipo shelving)
Low Freq (Frecuencia de Graves)	40 Hz—1,5 kHz	Ajusta la frecuencia central (40 Hz a 1,5 kHz) para el ecualizador de gama de bajos (tipo shelving).
High Gain (Ganancia de Agudos)	-12—+12 dB	Ajusta la ganancia (-12 a +12 dB) para el ecualizador de frecuencias altas (tipo shelving).
High Freq (Frecuencia de Agudos)	500 —18 kHz	Ajusta la frecuencia central (500 a 18 kHz) para el ecualizador de gama de altos (tipo shelving).

Efecto en Bucle

CHORUS/DELAY/DOUBL'N (Chorus / Delay / Doubling)

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
Tipo de Efecto	CHORUS	Se añade un sonido con la afinación desplazada de forma sutil al sonido directo, haciendo que el sonido de salida final sea más amplio y tenga más peso.
	DELAY	Crea un sonido más amplio aplicando un sonido de delay al sonido directo.
	DOUBL'N	Añadiendo un sonido de delay al sonido directo, produce la impresión de que diversas fuentes están sonando a la vez (un efecto "doubling"). El sonido de delay saldrá por el lado opuesto al de la pista de reproducción.
■ Cuando se selecciona "CHORUS"		
Frecuencia	0—100	Ajusta la frecuencia del efecto Chorus.
Profundidad	0—100	Ajusta la profundidad del efecto Chorus.
Pre Delay	0,5—50 mS	Ajusta el tiempo que se necesita para que salga el sonido de efecto después que de que haya salido el sonido directo.
Nivel de Efecto	0—100	Ajusta el volumen del sonido de efecto.
■ Cuando se selecciona "DELAY"		
Tiempo de Delay	10—1000 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (es decir, el intervalo en el que se producirá el sonido de delay).
Feedback	0—100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Cambiando la cantidad de regeneración hará que el número de veces que se repite el sonido de delay cambie también.
Nivel de Efecto	0—100	Ajusta el volumen del sonido de delay.
Envío de Reverb	0—100	Ajusta el volumen del reverb que se está aplicando al sonido de delay. Para más detalles, consulte "Reverb" (p. 144).
■ Cuando se selecciona "DOUBL'N"		
Tiempo de Delay	0,5—50 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (es decir, el intervalo para el que se produce el sonido de delay).
Nivel de Efecto	0—100	Ajusta el volumen del sonido de delay.

REVERB (Reberb): Esta prestación añade reverberación al sonido para modelar la medida del espacio como si fuera una sala de conciertos o un estudio.

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
Reverb Type	ROOM	Modela la reverberación de un estudio pequeño.
HALL	Modela la reverberación de una sala de conciertos.	
Tiempo de Reverb	0,1—10	Este parámetro ajusta la duración (tiempo) de la reverberación.
Timbre de Reverb	-12—+ 12	Ajusta el timbre.

Lista de algoritmos de los efectos

En este apartado, vamos a explicar los efectos utilizados por cada algoritmo y el orden en el que están conectados. Los grupos de efectos y los algoritmos en cada grupo se detallan a continuación.

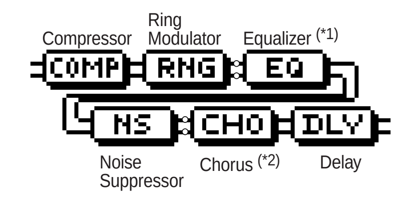
Para ajustar el algoritmo deseado, vea la “Lista de patches de efectos” y cambie al patch que utilice el algoritmo deseado.

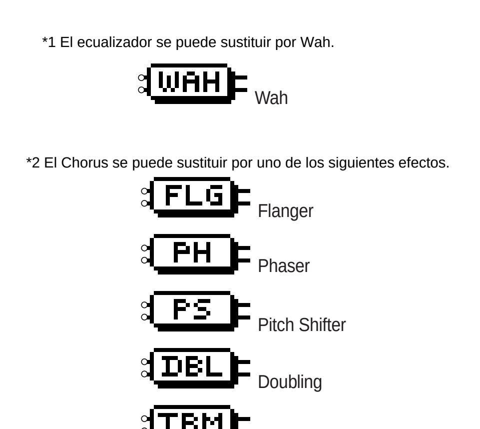
Para detalles sobre como cambiar de patch, vea “Utilizar los efectos de inserción” (p. 139).

Grupo de Efectos		Algoritmo	
LINE	1.	STEREO MULTI	(p. 168)
	2.	LO-FI BOX	(p. 170)
SIMUL	3.	VO+GT.AMP (Amplificador de Voz y Guitarra)	(p. 172)
	4.	VO+AC.MDL (Modelación de Voz y Acústica)	(p. 174)
	5.	VO+ACOUSTIC (Voz y Acústica)	(p. 176)
GUITAR/BASS	6.	COSM GUITAR AMP	(p. 177)
	7.	ACOUSTIC MDL (Modelación de Guitarra Acústica)	(p. 180)
	8.	BASS MDL (Modelación de Bajo)	(p. 182)
	9.	ACOUSTIC GUITAR	(p. 184)
	10.	BASS MULTI (Bass Guitar Multi)	(p. 186)
	11.	COSM BASS AMP (Amplificador de Bajo COSM)	(p. 188)
MIC	12.	VOCAL MULTI	(p. 191)
	13.	VOICE TRANCEFORMER	(p. 193)

1. STEREO MULTI

Conecta siete tipos de efectos en estéreo.





Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● RNG (Modulador en Anillo): Crea un sonido de campana. El sonido será disonante y no tendrá afinaciones distintas.		
Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto de modulador en anillo.
Frequency (Frecuencia)	0—100	Ajusta la frecuencia del oscilador interno.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0—100	Ajusta el volumen del sonido de efecto.
Direct Level (Nivel Directo)	0—100	Ajusta el volumen del sonido directo
● EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **WAH (Wah): El efecto de wah crea un timbre único al modificar las características de la respuesta de la frecuencia de un filtro.**

Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de wah.
Polarity (Polaridad)	UP	La frecuencia del filtro aumentará.
	DOWN	La frecuencia del filtro caerá
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Este parámetro ajusta el punto de sensibilidad donde el filtro cambiará en la dirección determinada por el ajuste de la polaridad. Los valores situados por encima de los aquí descritos producirán una respuesta mayor. Con un ajuste de "0", la fuerza del ataque (ganancia) no modificará el efecto.
Frequency (Frecuencia)	0-100	Este parámetro ajusta la frecuencia del centro del efecto de Wah.
Peak (Pico)	0-100	Este parámetro determina el modo en que el efecto de Wah se aplicará al área que rodea el centro de la frecuencia. Los valores inferiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área mayor entorno al centro de la frecuencia. Los valores superiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área menor entorno al centro de la frecuencia. Con un valor de "50" se producirá un efecto de wah estándar.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

- ❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.
- ❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.
- ❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.
- ❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.
- ❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.
- ❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen. La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

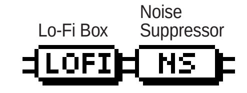
* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay). TAP: 1-700 mS
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

2. LO-FI BOX

Este parámetro le permite modelar los sonidos que se ejecutan en radio AM, los sonidos de viejos discos en un giradiscos antiguo e incluso deformaciones extremas del sonido producidas por un Lo-Fi Digital



Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● LOFI (Caja Lo-Fi): Produce un sonido lo-fi.		
Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	parámetro activa o desactiva el efecto lo-fi box.
Type (Tipo)	RADIO	Parecerá que el sonido se escucha desde una radio AM. Ajustando el “Tuning”, puede modelar los sonidos que escucha cuando ajusta la frecuencia de afinación de la radio.
	PLAYER	Parecerá que el sonido se escucha desde un gramófono. Podrá modelar el ruido producido por las rayadas o el polvo de la superficie del disco.
	DIGITAL	Le permite crear un sonido “lo-fi” bajando la frecuencia de muestreo y/o disminuyendo el número de bits. Los filtros que modifican el tiempo real conectados en serie le permiten reformar el sonido libremente.
■Cuando está seleccionado “RADIO” o “PLAYER”		
Tuning (Afinación)	0—100	Se trata de un parámetro para “RADIO”. Modela los sonidos que se producen cuando ajusta la frecuencia de afinación de una radio AM.
Wow Flutter (Wow Flutter)	0—100	Se trata de un parámetro para “PLAYER”. Modela el wow y el flutter que se produce cuando la velocidad de la platina no es constante.
Noise (Ruido)	0—100	Modela el ruido.
Filter (Filtro)	0—100	Ajusta el filtro.
D:E Balance (Balance de Efecto)	100:0—0:100	Ajusta el balance del volumen de los sonidos directos y de efecto.
■Cuando se selecciona “DIGITAL”		
Pre Filter (Pre Filtro)	OFF, ON	Este filtro disminuye la distorsión digital. Si lo desactiva, puede crear un sonido extremadamente lo-fi que incluye “aliasing”
Sample Rate (Frecuencia de Muestreo)	OFF, 1/2—1/32	Modifica la frecuencia de muestreo. Si está desactivado, la frecuencia de muestreo será la misma que la frecuencia de muestreo de la canción que haya seleccionado.
Bit (Bit) *	OFF, 15—1	Modifique el número de los bits de datos. Si está desactivado, no podrá cambiar el número de bits de datos.
Post Filter (Post Filtro)	OFF, ON	Este filtro disminuye la distorsión digital producida por lo-fi. Desactivando esta función, puede crear un sonido extremadamente lo-fi.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0—100	Ajusta el volumen del sonido lo-fi.
Direct Level (Nivel Directo)	0—100	Ajusta el volumen del sonido directo.
Modify Filter (Filtro Modificador)	El sonido pasa a través	de un filtro que borra todos los sonidos que no quiere según la frecuencia especificada mediante el Cutoff Freq (frecuencia de corte).
	OFF	No se utilizará el Filtro Modificador
	LPF	Se aplicará un Filtro de Pasa Bajos para que pasen los sonidos que sean más bajos que la frecuencia especificada.
	BPF	Se aplicará un Filtro de Pasa Bandas para que pasen los sonidos que estén en la zona de la frecuencia especificada.
	HPF	Se aplicará un Filtro de Pasa Altos para que pasen los sonidos que sean más altos que la frecuencia especificada.
Cutoff Freq (Frecuencia de corte)	0—100	Ajusta la frecuencia de corte.
Resonance (Resonancia)	0—100	Ajusta la resonancia.
Gain (Ganancia)	0—24 dB	Ajusta el nivel de volumen del sonido que ha pasado a través del filtro modificador.



* *Si selecciona un número extremadamente bajo de bits, puede escuchar ruido aunque no se produzca sonido, dependiendo de la fuente de entrada. En estos casos, aumente el umbral del supresor de ruido.*

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

■ Crear sonidos lo-fi

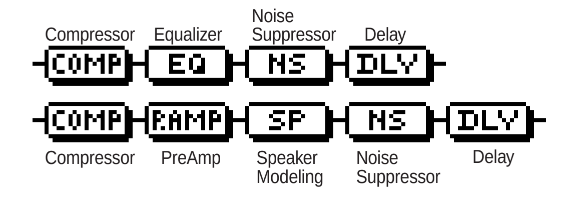
Siga los pasos siguientes para crear sonidos lo-fi, esenciales para la música dance (que incluye el hip-hop y la música de DJ

Lo-Fi Box

- Desactive el Pre Filtro y el Post Filtro.
- Ajuste la Frecuencia de Muestreo y Bit a valores relativamente bajos. No obstante, tenga en cuenta que un valor excesivamente bajo de Bit puede producir mucho ruido incluso en el modo silencio. En ese caso, incremente el Umbral (Thresh) del Supresor de Ruido.

3. VO+GT.AMP (Vocal+Guitar Amp)

Este algoritmo se utiliza cuando graba de forma simultánea una voz y una guitarra eléctrica. Para la guitarra, puede producir un sonido de amplificador utilizando un modelado de altavoz y de preamplificador.



■ MIC

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.
● NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.		
Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay).
	TAP: 1-700 mS	
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

■ GUITAR

Parámetro (completo)	**Ajuste**	**Función**

● **COMP (Compresor): Comprime la totalidad de las señales de salida cuando el volumen de entrada excede un valor especificado.**

Para más detalles sobre los parámetros, consulte “COMP” de la página anterior.

● **P. AMP (Preamplificador): Ajusta la distorsión y el timbre del sonido de guitarra.**

Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto de amplificador.
Amp Type (Tipo de Amplificador) *1	Consulte la columna de la página 179	Seleccione el tipo de amplificador de guitarra que se modelará.
Volume (Volumen)	0—100	Ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.
Bass (Graves)	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias bajas.
Middle (Medios) *2	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias medias.
Treble (Agudos)	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.
Presence (Presencia) *3	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias más altas.
Master (Master)	0—100	Ajusta el volumen de todo el preamplificador.
Bright (Brillo) *4	OFF, ON	Activa y desactiva el ajuste de brillo. El Brillo se activa para crear un timbre más luminoso y con mayor definición.
Gain (Ganancia) *5	LOW, MIDDLE, HIGH	Ajusta la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará sucesivamente para los ajustes “LOW”, “MIDDLE” y “HIGH”.



**1 Cuando todos los Bajos, Medios y Agudos estén ajustados a “0”, no se producirá ningún tipo de sonido que dependa del ajuste “Amp Type*

**2 Si ha seleccionado “MATCH” como tipo, el control medio no tendrá efecto.*

**3 Si ha seleccionado “MATCH” o “VO DRV” como tipo, la presencia en aumento cortará la gama de altos (el valor cambiará de “0” a “-100”).*

**4 Dependiendo del ajuste “Amp Type”, quizás no se mostrará en pantalla.*

**5 Incremente sucesivamente los ajustes de “LOW” y “MIDDLE” y ajústelos a “MIDDLE”. Ajústelo a “MIDDLE” por norma general.”*

● **SP (Modelado de altavoz): Modela las características de diferentes tipos de altavoces.**

Effect On/OFF (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el modelado de altavoz.
Speaker Type (Tipo de Altavoz)	Consulte la columna de la página 179	Selecciona el tipo de altavoz que se modelará.
Mic Setting (Ajuste de Micrófono)	CENTER, 1—10cm	Modela la posición del micrófono. “CENTER” regula que el micrófono se encuentre ajustado en el medio del cono del altavoz. “1—10cm” significa que el micrófono se ha movido del centro del cono del altavoz.
Mic Level (Nivel del Micrófono)	0—100	Ajusta el volumen del micrófono.
Direct Level (Nivel Directo)	0—100	Ajusta el volumen del sonido directo

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y el zumbido.**

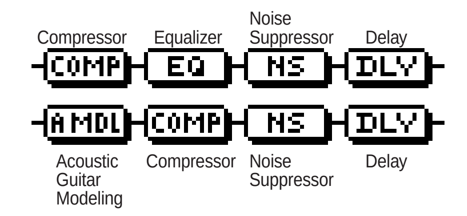
Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado “NS” de la página anterior.

● **DLY (Delay): Crea un sonido más grueso aplicando un sonido de delay al sonido directo.**

Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado “DLY” de más arriba.

4. VO+AC.MDL (Vocal+Acoustic Guitar Modeling)

This algorithm is for use when simultaneously recording a vocal and electric guitar. For the guitar, you can make the electric guitar sound like an acoustic guitar.



■ MIC

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.
● NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.		
Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay).
	TAP: 1-700 mS	
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

■ GUITAR

Parámetro (completo)	Ajuste	Función

● **A.MDL (Modelado de Guitarra Acústica): Modela el sonido de una guitarra acústica.**

Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto modelado de guitarra acústica.
Pick Up Type (Tipo de Pastilla)	SINGLE, HUMBUCK	Ajústelo al tipo de pastilla en la guitarra conectada.
Character (Carácter)	STD	Es una guitarra acústica normal.
	JUMBO	Es una guitarra acústica con un cuerpo mayor que el estándar. Los graves suenan más.
	ENHANCE	Es una guitarra acústica con un ataque de respuesta mayor, por lo que la guitarra guarda la mayor parte de su prominencia en casi cualquier situación.
	PIEZO	Modela el sonido que obtendría de un ataque instalado en una guitarra electroacústica. Durante el ataque, se aplicará una cierta cantidad de compresión.
Top-Hi (Top-Hi)	-100—+100	Ajusta el nivel del sonido directo de las cuerdas; ajusta los contenidos armónicos.
Top-Mid (Top-Mid)	-100—+100	Ajusta la interferencia que la tapa superior causa en las cuerdas; ajusta el sentido de ataque.
Body (Cuerpo)	-100—+100	Ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo; ajusta la suavidad y la amplitud del sonido que es la característica típica de las guitarras acústicas.
Level (Nivel)	0—100	Ajusta el volumen del modelado de guitarra acústica.



* *Si Top-Hi, Top-Mid y Body están ajustados a "-100" no se producirá sonido alguno. .*

MEMO

Si ajusta el selector de ataque de su guitarra en posición frontal, será más fácil conseguir el efecto deseado.

● **COMP (Compresor): Comprime la totalidad de las señales de salida cuando el volumen de entrada excede un valor especificado.**

Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado "COMP" de la página anterior

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y el zumbido.**

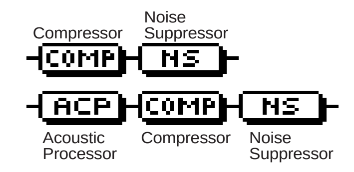
Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado "NS" de la página anterior.

● **DLY (Delay): Crea un sonido más grueso aplicando un sonido de delay al sonido directo.**

Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado "DLY" de más arriba.

5. VO+ACOUSTIC (Voz+Guitarra Acústica)

Este algoritmo se utiliza cuando graba de forma simultánea una voz y una guitarra eléctrica. Para la guitarra, puede producir un sonido cálido aunque se esté utilizando un micrófono, aunque se utilice una guitarra electroacústica conectada de forma directa



■ MIC

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.		
Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

■ GUITAR

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● ACP (Procesador Acústico): Con esta prestación puede cambiar el sonido de un ataque de una guitarra electroacústica y convertirlo en un sonido más rico.		
Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto procesador acústico.
Body (Cuerpo)	-100—+100	Ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo; ajusta la suavidad y la amplitud del sonido que es la característica típica de las guitarras acústicas.
Mic Distance (Distancia del Micrófono)	-100—+100	Modela la distancia entre el radio de captura que tiene el micrófono del sonido de una guitarra acústica y la guitarra misma.
Level (Nivel)	0—100	Ajusta el volumen del modelado del procesador acústico.



Obtendrá mejores resultados cuando utilice la salida estéreo.

- **COMP (Compresor): Comprime la totalidad de las señales de salida cuando el volumen de entrada excede un valor especificado.**

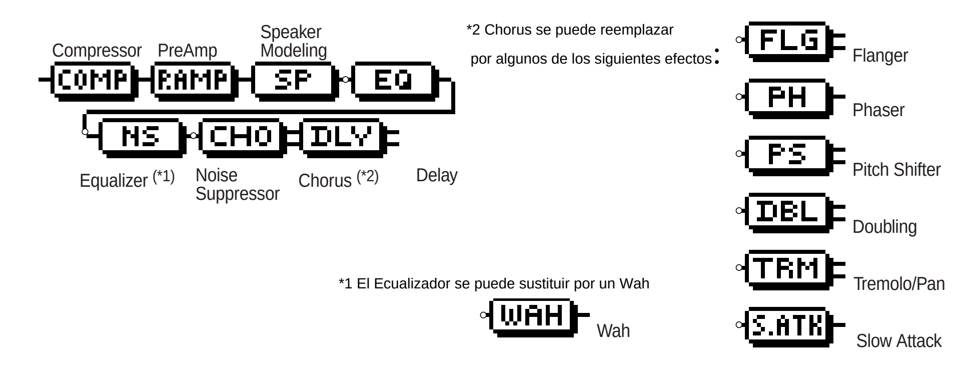
Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado “COMP” de la página anterior

- **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y el zumbido.**

Para más detalles sobre los parámetros, consulte el apartado “NS” de la página anterior.

6. COSM GUITAR AMP

Se trata de un multi-efecto diseñado para una guitarra eléctrica. Cuenta con un sonido amplificado que utiliza un preamplificador y el modelado de altavoz



Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● P. AMP (Preamplificador): Ajusta la distorsión y el timbre del sonido de guitarra.		
Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto de amplificador.
Amp Type (Tipo de Amplificador) *1	Consulte la columna de la página 179	Seleccione el tipo de amplificador de guitarra que se modelará.
Volume (Volumen)	0—100	Ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.
Bass (Graves)	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias bajas.
Middle (Medios) *2	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias medias.
Treble (Agudos)	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.
Presence (Presencia) *3	0—100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias más altas.
Master (Master)	0—100	Ajusta el volumen de todo el preamplificador.
Bright (Brillo) *4	OFF, ON	Activa y desactiva el ajuste de brillo. El Brillo se activa para crear un timbre más luminoso y con mayor definición.
Gain (Ganancia) *5	LOW, MIDDLE, HIGH	Ajusta la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará sucesivamente para los ajustes “LOW”, “MIDDLE” y “HIGH”.



**1 Cuando todos los Bajos, Medios y Agudos estén ajustados a “0”, no se producirá ningún tipo de sonido que dependa del ajuste “Amp Type*

**2 Si ha seleccionado “MATCH” como tipo, el control medio no tendrá efecto.*

**3 Si ha seleccionado “MATCH” o “VO DRV” como tipo, la presencia en aumento cortará la gama de altos (el valor cambiará de “0” a “-100”).*

**4 Dependiendo del ajuste “Amp Type”, quizás no se mostrará en pantalla.*

**5 Incremente sucesivamente los ajustes de “LOW” y “MIDDLE” y ajústelos a “MIDDLE”. Ajústelo a “MIDDLE” por norma general.”*

● SP (Modelado de altavoz): Modela las características de diferentes tipos de altavoces.

Effect On/OFF (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el modelado de altavoz.
Speaker Type (Tipo de Altavoz)	Consulte la columna de la página 179	Selecciona el tipo de altavoz que se modelará.
Mic Setting (Ajuste de Micrófono)	CENTER, 1—10cm	Modela la posición del micrófono. “CENTER” regula que el micrófono se encuentre ajustado en el medio del cono del altavoz. “1—10cm” significa que el micrófono se ha movido del centro del cono del altavoz.
Mic Level (Nivel del Micrófono)	0—100	Ajusta el volumen del micrófono.
Direct Level (Nivel Directo)	0—100	Ajusta el volumen del sonido directo

● **EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.**

Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **WAH (Wah): El efecto de wah crea un timbre único al modificar las características de la respuesta de la frecuencia de un filtro.**

Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de wah.
Polarity (Polaridad)	UP	La frecuencia del filtro aumentará.
	DOWN	La frecuencia del filtro caerá
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Este parámetro ajusta el punto de sensibilidad donde el filtro cambiará en la dirección determinada por el ajuste de la polaridad. Los valores situados por encima de los aquí descritos producirán una respuesta mayor. Con un ajuste de "0", la fuerza del ataque (ganancia) no modificará el efecto.
Frequency (Frecuencia)	0-100	Este parámetro ajusta la frecuencia del centro del efecto de Wah.
Peak (Pico)	0-100	Este parámetro determina el modo en que el efecto de Wah se aplicará al área que rodea el centro de la frecuencia. Los valores inferiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área mayor entorno al centro de la frecuencia. Los valores superiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área menor entorno al centro de la frecuencia. Con un valor de "50" se producirá un efecto de wah estándar.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.

❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.

❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.

❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.

❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.

❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.
La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

- **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay). TAP: 1-700 mS
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

■ Preamp

Modela la sección preamp de un amplificador de guitarra. Ajusta el tipo deseado para Amp Type

JC-120: El sonido del Roland “JC-120” (Jazz Chorus 120), un favorito de los músicos de todo el mundo.
CLEAN: El sonido de un amplificador combo convencional.
CRUNCH: Le permite obtener un efecto crunch que crea una distorsión natural.
MATCH: Un modelado de los últimos amplificadores a válvulas ampliamente utilizados en estilos como el blues y el rock.
VO DRV: Le permite obtener el sonido de los sesenta de Liverpool.
BLUES: Un sonido principal con unos medios ricos ideales para el Blues.
BG LEAD: El sonido de un amplificador a válvulas típico de los setenta – ochenta, caracterizado por una gama de medios distinta.
MS (1, 2, 1+2): El sonido de un gran stack a válvulas que fue indispensable para el rock duro británico de los setenta y que en la actualidad lo utilizan muchos guitarristas de rock duro.
MS (1): Un sonido brillante creado utilizando el input I del amplificador de la guitarra.
MS (2): Un sonido redondo creado utilizando el input II del amplificador de la guitarra.
MS (1+2): El sonido de los inputs I y II de la guitarra conectados en paralelo, creando un sonido con un fuerte final más bajo que en I.
SLDN: Un sonido de amplificador a válvulas con distorsión versátil, utilizado en una amplia gama de estilos.
METAL: El sonido de un gran amplificador a válvulas, adecuado para el heavy metal.
METAL D: Un sonido metálico con ganancia de agudos y energía

■ Modelado de Altavoz

Los caracteres de los siguientes tipos de altavoces se pueden modelar. Ajuste el tipo que desee para el Tipo de Altavoz

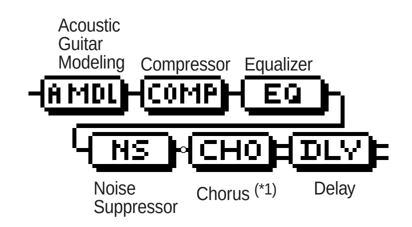
Tipo de altavoz	Caja	unidad de altavoz	Ajuste del Micrófono *1	Tipo de preamplificador adecuado
SMALL	Pequeña caja abierta	10 pulgadas	On Mic	
MIDDLE	Caja abierta	12 pulgadas	On Mic	Clean, Crunch, Blues
JC-120 *2	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	On Mic	JC-120
TWIN	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	On Mic	Clean, Crunch
Twin	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	Off Mic	Clean, Crunch
MATCH	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	On Mic	Match, Blues
Match	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	Off Mic	Match, Blues, BG Lead
VO DRV	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	On Mic	Vo drv
Vo drv	Caja abierta	12 pulgadas (dos unidades)	Off Mic	Vo drv
BG STK	Gran caja cerrada	12 pulgadas (dos unidades)	On Mic	BG Lead
Bg stk	Gran caja cerrada	12 pulgadas (dos unidades)	Off Mic	BG Lead
MS STK	Gran caja cerrada	12 pulgadas (dos unidades)	On Mic	MS(1), MS(2), MS(1+2), Sldn,
				Metal, Metal D
Ms stk	Gran caja cerrada	12 pulgadas (dos unidades)	Off Mic	MS(1), MS(2), MS(1+2), Sldn,
				Metal, Metal D
METAL	Gran caja dual	12 pulgadas (dos unidades)	Off Mic	MS(1), MS(2), MS(1+2), Sldn,
				Metal, Metal D

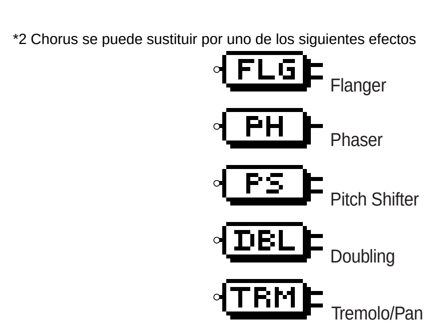
**1 “On Mic” modela el sonido cuando se utiliza un micrófono dinámico.*
“Off Mic” modela el sonido cuando se utiliza un micrófono condensador.

**2 Modelado JC-120 de Roland*

7. ACOUSTIC MDL (Modelado de Guitarra Acústica)

Se trata de un multi-efecto para guitarras eléctricas. Le permite utilizar una guitarra eléctrica para producir sonidos similares a los de una guitarra acústica.





Parámetro (completo)	Ajuste	Función

● **A.MDL (Modelado de Guitarra Acústica): Modela el sonido de una guitarra acústica.**

Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto modelado de guitarra acústica.
Pick Up Type (Tipo de Pastilla)	SINGLE, HUMBUCK	Ajústelo al tipo de pastilla en la guitarra conectada.
Character (Carácter)	STD	Es una guitarra acústica normal.
	JUMBO	Es una guitarra acústica con un cuerpo mayor que el estándar. Los graves suenan más.
	ENHANCE	Es una guitarra acústica con un ataque de respuesta mayor, por lo que la guitarra guarda la mayor parte de su prominencia en casi cualquier situación.
	PIEZO	Modela el sonido que obtendría de un ataque instalado en una guitarra electroacústica. Durante el ataque, se aplicará una cierta cantidad de compresión.
Top-Hi (Top-Hi)	-100—+100	Ajusta el nivel del sonido directo de las cuerdas; ajusta los contenidos armónicos.
Top-Mid (Top-Mid)	-100—+100	Ajusta la interferencia que la tapa superior causa en las cuerdas; ajusta el sentido de ataque.
Body (Cuerpo)	-100—+100	Ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo; ajusta la suavidad y la amplitud del sonido que es la característica típica de las guitarras acústicas.
Level (Nivel)	0—100	Ajusta el volumen del modelado de guitarra acústica.



* *Si Top-Hi, Top-Mid y Body están ajustados a "-100" no se producirá sonido alguno. .*

MEMO

Si ajusta el selector de ataque de su guitarra en posición frontal, será más fácil conseguir el efecto deseado.

● **COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.**

Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.

● **EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.**

Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.

❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.

❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.

❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.

❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.

❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.
La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

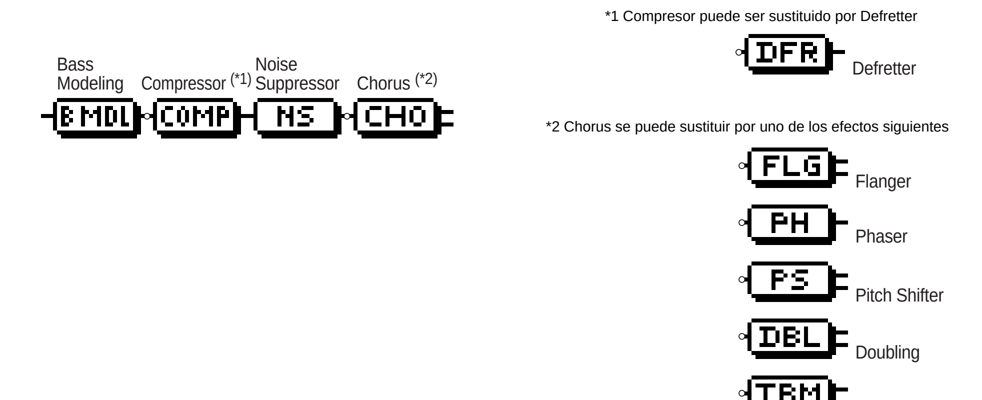
* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay). TAP: 1-700 mS
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

8. BASS MDL (Modelado de Bajo)

Modela el sonido de un bajo. Obtiene el sonido de un bajo mientras que interpreta con la guitarra eléctrica.



Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● B.MDL (Modelado de Bajo): Modela el sonido de un bajo.		
Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva los efectos del compresor.
Character (Carácter)	LOOSE, TIGHT	Se ajusta el timbre característico de un bajo. Cuando está seleccionado “LOOSE”, es como si se utilizaran cuerdas más gruesas.
Level (Nivel)	0—100	Ajusta el volumen del modelado del bajo

MEMO

Debería evitar tocar acordes cuando utilice el modelado de bajo.

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● DEFRET (Deffreter): Modela bajos sin trastes		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto deffreter.
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Este parámetro controla la sensibilidad de entrada del Defretter. Debería ajustarse para el bajo hasta que los cambios armónicos presenten un sonido natural.
Ataque (Ataque)	0-100	Este parámetro controla el ataque del Defretter. Si aumenta el valor de este parámetro, conseguirá que los armónicos cambien más lentamente. Esto producirá un sonido con relativamente menos ataque, sonido parecido al de un bajo sin trastes.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen del sonido del defretter.

- **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

- **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.

❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.

❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.

❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.

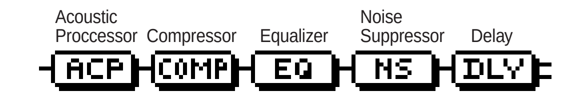
❍ DOUBL'N (Doubl'n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.

❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.
La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

9. ACOUSTIC GUITAR

Se trata de un multi-efecto diseñado para guitarra acústica. Aunque se conecte una guitarra electroacústica al nivel de línea, produce un sonido cálido similar al que se produce a través de un micrófono.



Parámetro (completo)	Ajuste	Función

● **ACP (Procesador Acústico): Con esta prestación puede modificar el sonido de la electroacústica para que sea más complejo tímbricamente**

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
Effect On/Off (Efecto On/Off)	OFF, ON	Este parámetro activa y desactiva el efecto procesador acústico.
Body (Cuerpo)	-100—+100	Ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo; ajusta la suavidad y la amplitud del sonido que es la característica típica de las guitarras acústicas.
Mic Distance (Distancia del Micrófono)	-100—+100	Modela la distancia entre el radio de captura que tiene el micrófono del sonido de una guitarra acústica y la guitarra misma.
Level (Nivel)	0—100	Ajusta el volumen del modelado del procesador acústico.

MEMO

Obtendrá mejores resultados cuando utilice la salida estéreo.

● **COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.**

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.

● **EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.**

Parámetro (completo)	Ajuste	Función
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



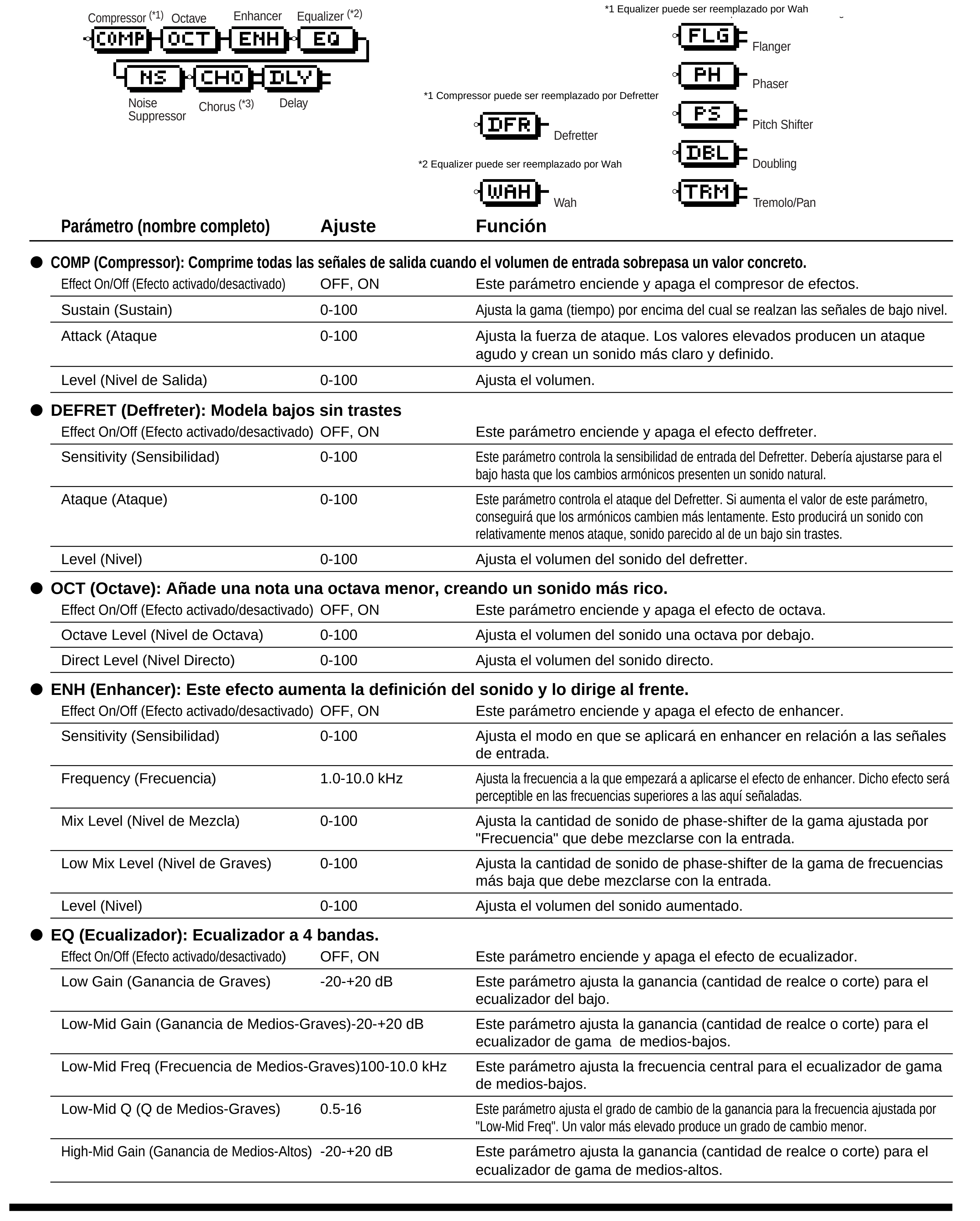
* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay). TAP: 1-700 mS
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

10. BASS MULTI (Bass Guitar Multi)

Este es un multiefectos diseñado para bajo muy adecuado para crear sonidos de bajo estándar



Parámetro (nombre completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● DEFRET (Deffreter): Modela bajos sin trastes		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto deffreter.
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Este parámetro controla la sensibilidad de entrada del Defretter. Debería ajustarse para el bajo hasta que los cambios armónicos presenten un sonido natural.
Ataque (Ataque)	0-100	Este parámetro controla el ataque del Defretter. Si aumenta el valor de este parámetro, conseguirá que los armónicos cambien más lentamente. Esto producirá un sonido con relativamente menos ataque, sonido parecido al de un bajo sin trastes.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen del sonido del defretter.
● OCT (Octave): Añade una nota una octava menor, creando un sonido más rico.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de octava.
Octave Level (Nivel de Octava)	0-100	Ajusta el volumen del sonido una octava por debajo.
Direct Level (Nivel Directo)	0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.
● ENH (Enhancer): Este efecto aumenta la definición del sonido y lo dirige al frente.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de enhancer.
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Ajusta el modo en que se aplicará en enhancer en relación a las señales de entrada.
Frequency (Frecuencia)	1.0-10.0 kHz	Ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse el efecto de enhancer. Dicho efecto será perceptible en las frecuencias superiores a las aquí señaladas.
Mix Level (Nivel de Mezcla)	0-100	Ajusta la cantidad de sonido de phase-shifter de la gama ajustada por "Frecuencia" que debe mezclarse con la entrada.
Low Mix Level (Nivel de Graves)	0-100	Ajusta la cantidad de sonido de phase-shifter de la gama de frecuencias más baja que debe mezclarse con la entrada.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen del sonido aumentado.
● EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.

High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **WAH (Wah): El efecto de wah crea un timbre único al modificar las características de la respuesta de la frecuencia de un filtro.**

Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de wah.
Polarity (Polaridad)	UP	La frecuencia del filtro aumentará.
	DOWN	La frecuencia del filtro caerá
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Este parámetro ajusta el punto de sensibilidad donde el filtro cambiará en la dirección determinada por el ajuste de la polaridad. Los valores situados por encima de los aquí descritos producirán una respuesta mayor. Con un ajuste de "0", la fuerza del ataque (ganancia) no modificará el efecto.
Frequency (Frecuencia)	0-100	Este parámetro ajusta la frecuencia del centro del efecto de Wah.
Peak (Pico)	0-100	Este parámetro determina el modo en que el efecto de Wah se aplicará al área que rodea el centro de la frecuencia. Los valores inferiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área mayor entorno al centro de la frecuencia. Los valores superiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área menor entorno al centro de la frecuencia. Con un valor de "50" se producirá un efecto de wah estándar.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

- ❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.
- ❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.
- ❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.
- ❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.
- ❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.
- ❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen. La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

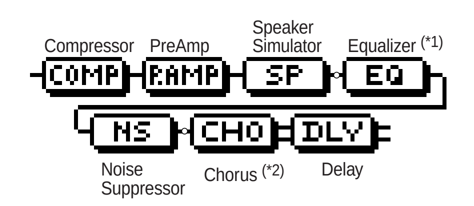
* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

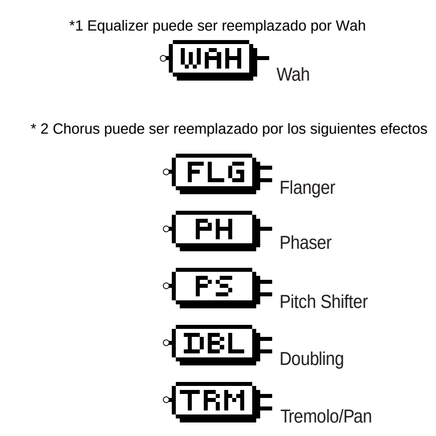
● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay).
	TAP: 1-700 mS	
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

11. COSM BASS AMP (COSM Bass Guitar Amp)

Es un multiefectos diseñado para bajo. Determina las características del sonido de un amplificador que utiliza preamplificador y modelado de altavoz.





Parámetro (nombre completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Efecto activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el compresor de efectos.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel.
Attack (Ataque	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque agudo y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen.
● P.AMP (Preamplificador): Ajusta la distorsión y el timbre del sonido de la guitarra.		
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto preamp.
Amp Type (Amp Type) *1	AC	Reproduce el sonido propio de un amplificador a transistores antiguo.
	AMG	Reproduce el sonido de un gran amplificador a válvulas de doble stack con bajos realzados y definición.
Volume (Volumen)	0-100	Ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.
Bass (Graves)	-100-+100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias bajas.
Middle (Medios)	-100-+100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias medias.
Treble (Agudos)	-100-+100	Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.
Master (Master)	0-100	Ajusta el volumen total del amplificador.
Bright (Brillo) *2	OFF, ON	Activa o desactiva el ajuste de brillo. Se utiliza el brillo para crear un timbre más transparente.
Gain (Gain) *3	LOW, MIDDLE, HIGH	Ajusta la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará sucesivamente para los ajustes de “LOW”, “MIDDLE” y “HIGH”.



**1 Cuando los ajustes de Bass, Middle y Treble estén establecidos en “0”, dependiendo del ajuste de “Amp Type” que tenga seleccionado, no se producirá sonido alguno.*

**2 Dependiendo del ajuste de “Amp Type” que tenga seleccionado, no se mostrará en pantalla.*

**3 Producirá un aumento sucesivo de los ajustes de “LOW” y “MIDDLE” ajustará “MIDDLE”. Ajústelo a “MIDDLE” en condiciones normales.*

■ Speaker modeling (Modelado del altavoz)

Es posible modelar los caracteres de los siguientes tipos de altavoces. Elija el ajuste que desee para el Speaker Type

Tipo de Altavoz	Caja	Unidad de Altavoces	Ajuste de Micrófono*	Tipo de preamplificador adecuado
AC	Caja amplia y cerrada	15 pulgadas (dos unidades)	Mic On	AC
Ac	Caja abierta	15 pulgadas (dos unidades)	Mic Off	AC
AMG	Caja abierta	10 pulgadas (ocho unidades)	Mic On	AMG
Amg	Caja abierta	10 pulgadas (ocho unidades)	Mic Off	AMG

* *“Mic On” modela el sonido cuando se utiliza un micrófono dinámico.*
* *“Mic Off” modela el sonido cuando se utiliza un micrófono condensador*

● **SP (Modelado de Altavoz): Este efecto modela las características de varios tipos de altavoces.**

Effect On/Off (Effect activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de modelado del altavoz.
Mic Ajuste (Ajuste de Micro)	CENTER, 1-10 CM	Modela la posición del altavoz. “CENTER” modela la condición en que está ajustado el micrófono en medio del cono del altavoz “1-10cm” significa que el micrófono se separa del centro del cono del altavoz.
Mic Level (Nivel de Micro)	0-100	Ajusta el volumen del micrófono.
Direct Level (Nivel Directo)	0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.

● **EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High Gain (Ganancia de Agudos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **WAH (Wah): El efecto de wah crea un timbre único al modificar las características de la respuesta de la frecuencia de un filtro.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de wah.
Polarity (Polaridad)	UP	La frecuencia del filtro aumentará.
	DOWN	La frecuencia del filtro caerá.
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Este parámetro ajusta el punto de sensibilidad donde el filtro cambiará en la dirección determinada por el ajuste de la polaridad. Los valores situados por encima de los aquí descritos producirán una respuesta mayor. Con un ajuste de "0", la fuerza del ataque (ganancia) no modificará el efecto.
Frequency (Frecuencia)	0-100	Este parámetro ajusta la frecuencia del centro del efecto de Wah.
Peak (Pico)	0-100	Este parámetro determina el modo en que el efecto de Wah se aplicará al área que rodea el centro de la frecuencia. Los valores inferiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área mayor entorno al centro de la frecuencia. Los valores superiores a los aquí descritos harán que el efecto de wah se aplique a un área menor entorno al centro de la frecuencia. Con un valor de "50" se producirá un efecto de wah estándar.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0".



** *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.
❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.
❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.
❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.
❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.
❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.
La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

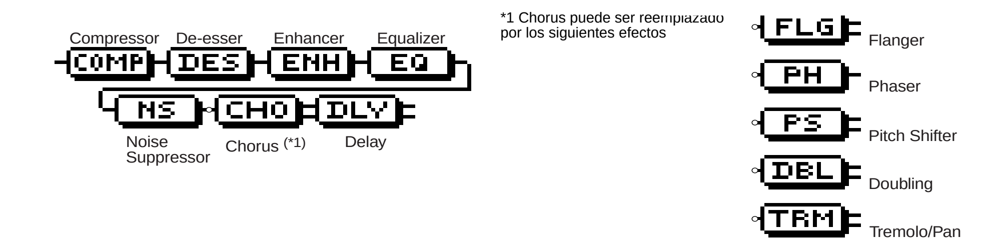
* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS TAP: 1-700 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay).
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

12. VOCAL MULTI

Se trata de un multiefectos diseñado para voz. Proporciona los efectos básicos para voz.



Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● COMP (Compressor): Comprime todas las señales de salida cuando el volumen de entrada sobrepasa un valor concreto.		
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga los efectos de compresor.
Sustain (Sustain)	0-100	Ajusta la gama (tiempo) por encima del cual se realzan las señales de bajo nivel. Valores más elevados producirán un sustain más prolongado.
Ataque (Ataque)	0-100	Ajusta la fuerza de ataque. Los valores elevados producen un ataque más acentuado y crean un sonido más claro y definido.
Level (Nivel de Salida)	0-100	Ajusta el volumen
● DE (De-esser): Ajuste muy útil para reducir los sonidos “silbantes” de las S producidas por los vocalistas		
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de-esser.
Sibilant Level (Nivel del Sibilante)	0-100	Ajusta la sensibilidad relativa al volumen de entrada, que controla el grado de aplicación del efecto.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen.
● ENH (Enhancer): Este efecto aumenta la definición del sonido y lo dirige al frente.		
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de enhancer.
Sensitivity (Sensibilidad)	0-100	Ajusta el modo en que se aplicará en enhancer en relación a las señales de entrada.
Frequency (Frecuencia)	1.0-10.0 kHz	Ajusta la frecuencia a la que empezará a aplicarse el efecto de enhancer. Dicho efecto será perceptible en las frecuencias superiores a las aquí señaladas.
Mix Level (Nivel de Mezcla)	0-100	Ajusta la cantidad de sonido de phase-shifter de la gama ajustada por "Frecuencia" que debe mezclarse con la entrada.
Low Mix Level (Nivel de Graves)	0-100	Ajusta la cantidad de sonido de phase-shifter de la gama más baja que debe mezclarse con la entrada.
Level (Nivel)	0-100	Ajusta el volumen del sonido aumentado.
● EQ (Ecualizador): Ecualizador a 4 bandas.		
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de ecualizador.
Low Gain (Ganancia de Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador del bajo.
Low-Mid Gain (Ganancia de Medios-Graves)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Graves)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-bajos.
Low-Mid Q (Q de Medios-Graves)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "Low-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High-Mid Gain (Ganancia de Medios-Altos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Freq (Frecuencia de Medios-Altos)	100-10.0 kHz	Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de gama de medios-altos.
High-Mid Q (Q de Medios Altos)	0.5-16	Este parámetro ajusta el grado de cambio de la ganancia para la frecuencia ajustada por "High-Mid Freq". Un valor más elevado produce un grado de cambio menor.
High Gain (Ganancia de Agudos)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta la ganancia (cantidad de realce o corte) para el ecualizador de agudos.
Level (Nivel de Salida)	-20-+20 dB	Este parámetro ajusta el volumen tras la etapa del ecualizador.

● **NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.**

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● **Tipo de efecto de modulación**

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.

❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.

❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.

❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.

❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.

❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.
La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

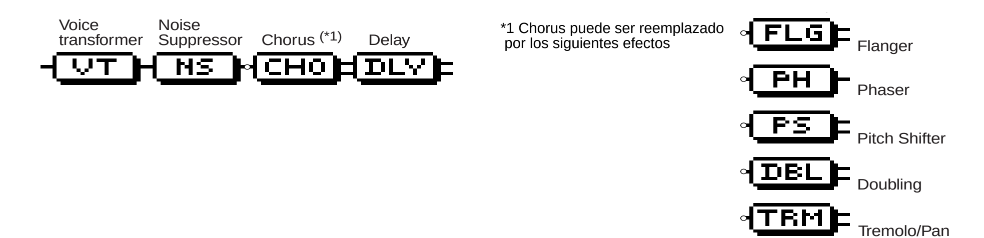
* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

● **DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.**

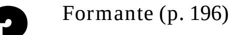
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay).
	TAP: 1-700 mS	
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

13. VOICE TRANSFORMER

Se trata de un multiefectos diseñado para voz. Puede crear efectos de voz especiales utilizando el “Voice Transformer”.



Parámetro (completo)	Ajuste	Función
● VT (Transformador de Voz): Este ajuste controla los formantes y permite crear una gran variedad de caracteres vocales.		
Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de transformación de la voz.
Formant 1 (Formante 1)	-100-+100	Ajusta el formante del carácter vocal 1.
Formant 2 (Formante 2)	-100-+100	Ajusta el formante del carácter vocal 2.
Effect Level 1 (Nivel de Efecto 1)	0-100	Ajusta el volumen del carácter vocal 1.
Effect Level 2 (Nivel de Efecto 2)	0-100	Ajusta el volumen del carácter vocal 2.
Direct Level (Nivel Directo)	0-100	Ajusta el volumen del sonido directo.



Formante (p. 196)

●NS (Supresor de Ruido): Este efecto reduce el ruido y los zumbidos.

Effect On/Off (activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de ruidos.
Threshold (Umbral)	0-100	Ajuste este parámetro según sea el volumen de los ruidos. Si el nivel de ruido es elevado, será conveniente utilizar un ajuste mayor. Si el nivel de ruido es reducido, será conveniente utilizar un ajuste menor. Modifique este ajuste hasta que la caída del sonido sea lo más natural posible.
Release (Desvanecimiento)	0-100	Este parámetro ajusta el momento a partir del cual se aplicará el supresor de ruidos hasta el punto en que el volumen es "0"



* *Efectuar ajustes elevados para el Threshold puede provocar que no se produzca sonido alguno cuando toque con el volumen de su instrumento al mínimo.*

● Tipo de efecto de modulación

El tipo de efecto de modulación puede seleccionarse desde los efectos siguientes. Para más información sobre cada efecto, consulte el apartado “Tipos de modulación disponibles y sus efectos”, p. 194.

❍ FLANGER (Flanger) :El efecto de flanger produce un sonido que recuerda al ruido de las turbinas de un avión.
❍ CHORUS (Chorus) :Un sonido con un cambio de la afinación se aplicará al sonido directo, lo que produce un sonido resultante más grueso y amplio.
❍ PHASER (Phaser) :Al añadir varios fragmentos con phasers variados, se conseguirá dar un sonido que recuerda una bala silbando al aire.
❍ P.SHIFT (Pitch Shifter) :Este efecto cambia la afinación del sonido original hasta un máximo de dos octavas arriba o abajo.
❍ DOUBL’N (Doubl’n) : Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.
❍ TRM/PAN (Tremolo Pan) :El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.La panoramización mueve cíclicamente la posición estéreo a derecha e izquierda (cuando se utiliza una salida estéreo).

* *En el caso de “Phrase”, la salida será monaural.*

● DLY (Delay): Este efecto crea un sonido más grueso al aplicar un sonido con delay al sonido directo.

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de supresión de delay.
Effect Type (Tipo)	SINGLE	Se trata de un delay simple.
	TAP	El sonido se panoramiza a través de los canales derecho e izquierdo. Sólo es aplicable cuando se utiliza una salida estéreo.
Delay Time (Tiempo de Delay)	SINGLE: 1-1400 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo para el cual se aplica el sonido con delay).
	TAP: 1-700 mS	
Feedback (Regeneración)	0-100	Este parámetro ajusta la cantidad de regeneración. Si se modifica dicha cantidad también se modificará el número de veces que se repetirá el sonido con delay.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-120	Ajusta el volumen del sonido con delay.

Tipos de modulación y sus efectos

Parámetro (completo)	Ajuste	Función

● **[FLG] FLANGER (Flanger): El efecto de flanger confiere un sonido similar al que produce un avión.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de flanger.
Rate (Frecuencia)	0-100	Determina la frecuencia del efecto de flanger.
Depth (Profundidad)		0-100 Determina la intensidad del efecto de flanger.
Manual (Manual)	0-100	Ajusta la frecuencia central a la que se aplicará el efecto.
Resonance (Resonance)	0-100	Determina la cantidad de resonancia (regeneración). Incrementando este el valor, hará que el efecto sea más pronunciado y creará un sonido más extraño.
Separation (Separation)	0-100	Ajusta la difusión. La difusión aumenta según se incrementa el valor. Es muy útil cuando se utiliza salida estéreo.

● **[CHO] CHORUS (Chorus): Este efecto añade una leve modificación de la afinación al sonido directo, lo que hace que el sonido de salida resultante sea más grueso y amplio.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de chorus.
Rate (Frecuencia)	0-100	Ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.
Depth (Profundidad)		0-100 Ajusta la intensidad del efecto de Chorus.
Pre Delay (Pre Delay)	0.5-50 mS	Determina el tiempo requerido para que el sonido del efecto salga después de que el sonido haya salido.
Effect Level (Nivel de Efecto)	0-100	Ajusta el volumen del sonido del efecto.

MEMO

Obtendrá mejores resultados si utiliza sonido estéreo.

● **[PH] PHASER (Phaser): Si añade porciones de phaser variadas, el efecto de phaser conferirá, al sonido original, un silbido parecido al que emite una bala al rozar con el aire.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de phaser.
Rate (Frecuencia)	0-100	Determina la frecuencia del efecto de phaser.
Depth (Profundidad)		0-100 Determina la intensidad del efecto de phaser.
Manual (Manual)	0-100	Ajusta la frecuencia central del efecto de phaser.
Resonance (Resonance)	0-100	Determina la cantidad de resonancia (regeneración). Incrementando este el valor, hará que el efecto sea más pronunciado y creará un sonido más extraño. Si lo ajusta a un valor menor, creará un tipo de resonancia con un phaser invertido.

● **[PS] P. SHIFT (Pitch Shifter): Este efecto modifica el sonido original en un máximo de dos octavas arriba o abajo.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de pitch shifter.
Pitch (Afinación)*		-24-DETUNE-+24Ajusta la cantidad de pitch shift (el grado de cambio de la afinación) en intervalos de semitonos. Si selecciona “DETUNE”, podrá otorgar una afinación ligeramente modificada al sonido de entrada, lo que producirá un efecto de desafinación.
D:E Balance (Balance del Efecto)	100:0-0:100	Ajusta el balance de volumen del sonido directo y del sonido que lleva efectos incorporados.
Separation (Separación)	-100-+100	Ajusta la difusión. La panoramización del sonido directo y del sonido que lleva efectos incorporados puede dirigirse a derecha e izquierda.Es un efecto muy útil cuando se utiliza salida estéreo.

● **[DBL] DOUBL’N (Doubling): Este efecto hace que múltiples sonidos se oigan simultáneamente.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de doubling.
Delay Time (Tiempo de Delay)	0.5-50 mS	Este parámetro ajusta el tiempo de delay (p. e. el intervalo en el que se aplica delay al sonido).
Separation (Separación):	-100-+100	Ajusta la difusión. La panoramización del sonido directo puede expandirse a derecha e izquierda. Es muy útil cuando se utiliza una salida estéreo.
Effect Level (Nivel de Efecto):	0-120	Ajusta el volumen del sonido de delay.



Conseguirá un resultado óptimo si utiliza una salida estéreo.

- **[TRM] TRM/PAN (Tremolo Pan): El trémolo es un efecto que produce un cambio cíclico del volumen.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de tremolo/pan.
Mode (Mode)	Selecciona el trémolo o la panoramización. Selecciona el efecto que utilizará.	
	TRM-TRI	El volumen cambiará cíclicamente. Se producirá un cambio leve.
	TRM-SQR	El volumen cambiará cíclicamente. Se producirá un cambio pronunciado.
	PAN-TRI	El sonido cambiará cíclicamente de derecha a izquierda. Se producirá un cambio leve.
	PAN-SQR	El sonido cambiará cíclicamente de derecha a izquierda. Se producirá un cambio pronunciado.
Rate (Frecuencia)	0-100	Determina la frecuencia a la que se aplicará el efecto.
Depth (Profundidad)	0-100	Determina la intensidad del efecto.

- **[S.ATK] SLO ATK (Ataque lento): Produce un efecto cuyo sonido recuerda al de un violín.**

Effect On/Off (Activado/desactivado)	OFF, ON	Este parámetro enciende y apaga el efecto de slow effect.
Rise Time (Tiempo de Subida)	10-2000 mS	Ajusta el tiempo requerido para que el volumen alcance su punto máximo desde el momento que empiece el ataque.

Glosario

Conexión Balanceada
Se trata de un método de transmisión de señales que utiliza conductores eléctricos. Esta acción cancela cualquier ruido que pudiera haber entrado en la línea durante la transmisión, lo que permite una transmisión libre de ruido de señales de bajo nivel a grandes distancias. Este método se utiliza muy a menudo con equipos profesionales y de difusión.

BPM Pulsaciones por minuto
Representa el número de pulsaciones que suenan por minuto (normalmente negras)

Coaxial
Se trata de un conector de audio digital al que se puede conectar el cable coaxial. Por el contrario, los conectores de audio digitales a los que puede conectarse un cable óptico se denominan "ópticos". El conector de audio digital del CDX-1 es compatible con S/P DIF.

➔ S/P DIF

➔ Óptico

Micrófono condensador
Se trata de un micrófono que aplica los principios de un condensador. Presenta una excelente respuesta de frecuencias altas y permite captar matices de sonido más sutiles.

Contraste
Se trata de un ajuste que determina la diferencia entre las zonas claras y las zonas oscuras de una pantalla. Además controla el aparente brillo de la pantalla.

COSM
Se trata de una sigla que corresponde a la forma desarrollada Composite Object Sound Modeling (Modelado de Sonido por Objetos Compuestos). Se trata de una tecnología de que dispone Roland para combinar modelos de sondo de diferentes tipos con el propósito de producir sonidos. Algunos algoritmos de efecto del sistema se han implementado gracias a esta tecnología.

DAT
Esta sigla corresponde a la forma desarrollada Digital Audio Tape (Cassette de Audio Digital). Hace referencia tanto al sistema de grabación de sonido digitalizado en cintas magnéticas como a las propias cintas. Además de las señales de audio, todos los datos de canción se graban en la cinta, incluyendo datos de inicio y de pista, información relativa a la permisión o prohibición de copiado, etc.

Micrófono Dinámico
Se trata de un tipo de micrófono que utiliza el mismo principio que un generador eléctrico. Funciona sin necesidad de alimentación eléctrica. Los modelos más comunes, que son muy resistente, se utilizan mucho para voz e instrumento.

Efectos
Se trata de procesos especiales que modifican o aumentan el sonido en algún sentido, por ejemplo, haciendo que distorsione, añadiéndole reverberación, dándole un poco de delay... Este término también hace referencia al aparato o procesador que produce dichos efectos.

Patch de Efecto
Se trata de un estado o ajuste que especifica un efecto grabado bajo un nombre o un número. Al recuperar el patch de efecto, podrá reproducir el estado del efecto en cualquier momento.

Procesador de Efectos
Se trata de un aparato que añade un efecto acústico como la reverberación, la distorsión o la modulación. El CDX-1 cuenta con un procesador de efectos incorporado. Es posible que en este manual se hable de "efecto" para hacer referencia a "procesador de efectos".

Mensaje de error
Se trata de un mensaje que aparece en la pantalla cuando se efectúa una operación incorrecta o cuando los datos no han podido procesarse correctamente.

Fade-in

Fade-out
Fade-in se utiliza para elevar gradualmente el volumen (p. e. al principio de una canción); mientras que fade-out se utiliza para reducir gradualmente el volumen hasta conseguir un silencio.

Fader
Los faders son los deslizadores que están situados en el panel de la consola y que se utilizan básicamente para controlar el volumen.

Formante
Se trata de una región de frecuencia de énfasis que viene determinada por el tamaño de las cuerdas vocales, que determina el carácter de una voz humana. Cuando se baja la afinación de una voz, que se ha grabado, baja la localización de los formantes. Por ejemplo, al aumentar la afinación, la "voz de pato" resultante produce la sensación de que el intérprete tiene las cuerdas vocales más pequeñas de lo que en realidad las tiene. Sin embargo, al reducir la afinación, se produce una "voz de gigante" que produce la sensación de que el intérprete tiene unas cuerdas vocales mayores. Este sistema cuenta con un algoritmo de efecto de transformación de la voz que permite ajustar la afinación básica y los formantes por separado, lo que permite crear una gran variedad de caracteres de voz.

Formatear
Cuando se utiliza como verbo, el término "formatear" hace referencia a la acción de volver a escribir las divisiones de almacenaje de datos en un disco magnético, en una tarjeta de memoria, etc., por lo que se adapta a los métodos de almacenaje utilizados por un aparato individual. En el CDX-1, será necesario formatear los discos CD-RW totalmente nuevos así como los que se han utilizado en otros aparatos antes de utilizarlos. Si se formatea un medio de almacenaje, los datos almacenados previamente en dicho medio se perderán.

Interruptor de pie

Se trata de un interruptor que funciona al pisarlo. Es posible efectuar varias operaciones mediante el pedal (en lugar de mediante un botón). Permite, asimismo, efectuar operaciones mientras se toca el instrumento ya que se basa en el concepto de manos libres.

Frame

Este término hace referencia a las imágenes individuales que crean una imagen animada en un aparato de vídeo. Cuando hace referencia al código de tiempo SMPTE o MTC, un "frame" es una unidad de tiempo. La selección de la secuencia frame determina si el frame corresponde a 1/30 o a 1/24 de segundo.

➔Frecuencia de frame

➔Código de tiempo SMPTE

➔Código de tiempo MTC

Frecuencia de Frame

Se trata del número de frames por segundo para el código de tiempo SMPTE. También hace referencia al tipo de código de tiempo que se indica aquí. La frecuencia de frame puede ser de 30,39.97N (non-drop), 29.97D (drop), 25 o 24 frames por segundo.

➔Código de tiempo SMPTE

➔Frame

Inicialización

Se trata de una función que sirve para devolver los parámetros de un aparato a su estado básico.

Efecto de Inserción

Se trata de un efecto que se aplica al introducirlo en la trayectoria de la señal. Algunos ejemplos de efectos insertados son la distorsión, el ecualizador, el compresor y el wah. Normalmente se utilizan sin mezclar el sonido directo original.

Impedancia

Se trata de la resistencia máxima que ofrece un circuito eléctrico a un voltaje alterno como puede ser el audio, que se expresa en Ohms (). Al transmitir una señal, la impedancia de salida del aparato transmisor debe coincidir con la impedancia del aparto receptor. De no ser así, podrían producirse algunos problemas como la distorsión, el ruido o un nivel bajo de señal.

En el CDX-1 se utiliza un jack de entrada de impedancia alta para conectar un bajo con una guitarra directamente.

Efecto en bucle

Se trata del recorrido a través del cual se envían señales desde un mezclador hasta los efectos internos o externos. Asimismo, hace referencia al sonido, producido por un aparato externo, que regresa al mezclador. Cuando se utiliza un efecto en bucle, el sonido del efecto se combina con el sonido original.

Maestro

1. Es un parámetro, control o fader que afecta a los canales que tienen en común.

2. Cuando dos o más aparatos (caja de ritmos, grabadoras, vídeo, etc.) funcionan de forma sincronizada, se denomina a al aparto que envía el tempo o los datos de tiempo; mientras que los aparatos receptores se denominan "esclavos".

MIDI

Se trata de una sigla que corresponde a la forma desarrollada "Interfaz Digital de Instrumentos Musicales". Se trata de un estándar unificado que se utiliza para el intercambio de datos de interpretación, datos de tiempo y otros ajustes varios entre instrumentos musicales, ordenadores y aparatos de audio. El CDX-1 es compatible con MIDI y dispone de dos conectores de MIDI: MIDI IN y MIDI OUT (que también consiguen la funcionalidad de MIDI THRU). Cuando estos conectores están en conexión con otros aparatos MIDI se pueden efectuar un gran número de operaciones.

Tabla de MIDI implementado

Se trata de una tabla que facilita la confirmación de los tipos de mensaje MIDI que se pueden enviar y recibir a través de un aparato. Compruebe la implementación MIDI de los aparatos MIDI que intente conectar, y utilice los mensaje MIDI que soportan los aparato. En este manual, la tabla de MIDI implementado se encuentra en la página 209.

Código de tiempo MIDI, MTC

Se trata de un tipo de mensaje MIDI que se utiliza para sincronizar con precisión un aparato MIDI con grabadoras profesionales, secuenciadores o aparatos de vídeo. El aparato maestro envía datos que indican el tiempo absoluto seleccionado (hora/minuto/segundos/frames desde el principio) y, seguidamente, el aparato dependiente adelantará su propio tiempo de acuerdo con el primero. Para utilizar un MTC, el otro aparato debe tolerar la sincronización MTC, si no es el caso, usted podrá utilizar un MTC para convertidores SMPTE. Dado que el MTC no contiene información acerca del tempo, los compases y los ritmos, que se muestran en pantalla, podrían no coincidir.

El MTC también acepta varias frecuencias de frame. Si desea utilizar el MTC para sincronizar, deberá hacer que las frecuencias de ambos aparatos coincidan.

➔Master

➔Esclavo

➔Frecuencia de Frame

Mezcla

En las producciones musicales en que utilizan grabadoras multipistas, éste es el proceso en el que se ajusta el balance de mezcla de varias pistas y en el que se combinan posteriormente en dos canales estéreo.

MMC

Se trata de una sigla que corresponde a la forma desarrollada MIDI Machine Control. Es un conjunto de mensajes exclusivos MIDI que se utiliza para hacer funcionar múltiples aparatos desde uno solo. El CDX-1 es compatible con MMC. Si utiliza MMC, podrá controlar un aparato MIDI que esté conectado al CDX-1, desde este último, para efectuar operaciones como la de inicio o avance rápido. Dado que el MMC está diseñado para sincronizar operaciones como la reproducción, grabación y avance rápido, necesitará también el Reloj MIDI o MTC si desea lograr una sincronización temporal.

➔Reloj MIDI

➔MTC

Monitorizar
Se trata de la acción de escuchar una señal de audio. Es el ejercicio que realiza un ingeniero de grabación cuando escucha con atención el sonido que se ha grabado o la acción que realiza un intérprete cuando escucha otras partes.

Multipistas
Se trata de la condición de poseer múltiples pistas que poseen algunos aparatos, 4, 8, 16, 24, etc.

“Grabadora Multipistas”

➔ Ver Pista

Grabación con Múltiples pistas
Se refiere a la acción de utilizar una grabadora multipistas para grabar cada parte o instrumento aisladamente.

Enmudecer (Mute)
Se trata de una función que sirve para enmudecer algo. En el CDX-1, pueden enmudecer pistas de audio de manera individual pulsando el botón [STATUS] relevante. Dicho botón se apagará.

Número de nota
Se trata de un número incluido en un mensaje MIDI para especificar la localización de la nota en un teclado. Cada semitono del teclado tiene un número entre el 0-127 asignado, considerando que C medio (C4) equivale al número 60.

Formato NTSC
Se trata del formato para televisores en color que se utiliza en los Estados Unidos y en Japón. Las cintas grabadas en el formato NTSC no pueden reproducirse en formato SECAM o en formato Pal.

➔ formato SECAM, formato Pal.

Óptico
Se trata de un conector de audio digital al que se puede conectar el cable óptico. Por el contrario, los conectores de audio digitales a los que puede conectarse un cable coaxial se denominan “coaxiales”. El conector de audio digital del CDX-1 es compatible con S / P DIF.

➔ S / P DIF

➔ Coaxial

Pad
Se trata de un tipo de superficie que se pulsa o golpea, como un botón, que se utiliza para reproducir el sonido en una batería electrónica, caja de ritmos o sampler. El CDX-1 cuenta con ocho pads.

Formato PAL
➔ Ver formato SECAM

Pan
Se trata de la dirección desde la cual proceden los sonidos en el campo estereofónicos cuando suenan en estéreo. También hace referencia al control que lo ajusta.

Parámetro
Se trata de un ajuste que puede efectuarse para modificar el sonido o el funcionamiento de un aparato electrónico o de un instrumento musical eléctrico. A continuación, le mostramos un ejemplo de su funcionamiento: “Este efecto tiene tres parámetros: nivel, drive y tone”. El ajuste o nivel de un parámetro se denomina “valor” (del parámetro).

Pinchado, Despinchado
La grabación pinchando / despinchando es un procedimiento mediante el cual puede grabarse un segmento específico de una pista (entre dos tiempos específicos). El pinchado hace referencia a la acción de iniciar una grabación (por ejemplo, pasar del modo de reproducción al modo de grabación) y el despinchado hace referencia a la acción de terminar una grabación (por ejemplo, pasar del modo de grabación al modo de reproducción). Se puede utilizar un botón o un interruptor de pie para pinchar y despinchar de forma manual, o bien puede hacerse de forma automática en las localizaciones especificadas previamente.

Frecuencia de muestreo
Se trata de un número que indica el número de veces por segundo que se digitaliza la señal análoga al ser una señal de audio análoga (u otra señal análoga) para convertirse en una señal de audio digital. En el procesado de audio, la frecuencia de muestreo se da en unidades de kHz.

En general, una frecuencia de muestreo elevada permite una mayor respuesta de frecuencia y proporciona una reproducción más fiel del sonido original. Por otro lado, una frecuencia de muestreo baja permite una reproducción / grabación más larga con la misma capacidad de memoria (longitud de la cinta, tamaño del disco).

Formato SECAM, formato PAL
Se trata del formato para televisores en color que se utiliza en los Europa y en otros muchos países. Las cintas grabadas en el formato PAL o SECAM no pueden reproducirse en formato NTSC.

➔ formato. NTSC

Efecto de tipo Envío/Retrorno
➔ Ver Efecto en bucle

Esclavo
Cuando dos o más aparatos funcionan de forma sincronizada, uno de los dos, el maestro, se encarga de transmitir los datos del tempo o de tiempo al otro aparato, el esclavo, que lo recibe y funciona en consecuencia.

Sync, Sincronización
Estos términos hacen referencia a la progresión de tiempo que conecta dos o más grabadoras, secuenciadores, vídeos o aparatos rítmicos. Uno de los aparatos deberá ajustarse para que actúe como maestro y se encargará de transmitir los datos relativos a la sincronización. El resto de aparatos, los esclavos, recibirán dichos datos y alinearán su propio tiempo de acuerdo con el maestro.

➔ Código de tiempo MIDI

➔ Reloj MIDI

Código de tiempo SMPTE
Se trata de un formato de señal definido por la Society of Motion Picture and Television Engineers (EE.UU) para sincronizar múltiples aparatos de vídeo y de audio. La localización temporal se expresa mediante “horas:minutos:segundos:frames” y se utiliza mucho para equipos profesionales..

S/P DIF

La sigla DIF S/P corresponde a la forma desarrollada Sony/Philips Digital Interface Format (Formato de interfaz digital de Sony / Philips). Se trata de las características técnicas que permiten la transmisión y la recepción de señales de audio digitales entre aparatos de audio digitales. El CDX-1 dispone de dos conectores coaxial y óptico compatibles con DIF S/P.

TOC

Se trata de la sigla que corresponde a la forma desarrollada Table of Contents. Es una región del disco CD-R que maneja la información relacionada con la duración de la canción, tiempos de final, secuencia, etc. Si las canciones que se encuentran en un disco así como su tiempo de reproducción pueden mostrarse en pantalla cuando se introduce un CD en un reproductor de CD es porque el TOC puede leer estos datos automáticamente. El TOC no se graba como los datos de canción. Sus características principales son el acceso al disco, o la capacidad de situarse al principio de una canción de forma inmediata.

Pista

Las grabadoras multipistas, las grabadoras de disco y los secuenciadores disponen de múltiples “pistas” en que se pueden grabar y arreglar, de forma independiente, las partes que componen una canción. Cada pista puede grabar y reproducir sonido (o datos de interpretación en el caso de que se trate de un secuenciador MIDI) a lo largo de un eje de tiempo. El CDX-1 dispone de pistas de grabadora multipistas (1-8) y de pistas de secuencia.

Tipo TRS (jack punta-anillo-manga)

Se trata de un tipo de jack especial tipo fono de cuatro pulgadas que tiene tres puntos de contacto. Se conoce por su utilidad como enchufe de auricular.

Conexión Balanceada

Valor

Se trata del ajuste de un parámetro.

➔ Parámetro

Rehacer

Se trata de una función que deshace la operación efectuada por la función deshacer.

Conexión No balanceada

Se trata de un método de transmisión de señales que utiliza dos conductores eléctricos. Se utiliza sobre todo con instrumentos eléctricos y aparatos de audio.

Deshacer

Se trata de una función que permite cancelar una operación efectuada por error, para regresar, así, al estado anterior a la última operación.

Archivo WAVE

El archivo WAVE es el archivo de forma estándar de los datos de audio que permite utilizar Microsoft Windows.

El nombre del archivo tiene “.WAV”

* Microsoft y Windows son marcas registradas que pertenecen a Microsoft Corporation.

Jack XLR

Se trata del nombre colectivo que designa a los conectores de serie “XLR” desarrollado por Cannon Electric Corporation (EE.UU) así como los conectores compatibles fabricados por otras marcas. También se conocen como conectores “Cannon”. En el CDX-1, se utilizan conectores XLR de 3 pins para las entradas del micrófono (1, 2).

S/P DIF stands for Sony/Philips Digital Interface Format. This is a specifications for transmitting and receiving stereo digital audio signals between digital audio devices. The CDX-1 provides coaxial and optical connectors which supports S/P DIF.

Lista de Parámetros



El ajuste del parámetro LCD se guarda en la memoria interna. Todos los demás ajustes se guardan en un disco CD-RW.

■ Parámetros del Mezclador

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Input Level	-	ajuste actual del panel	0–127
Audio Track Fader Level	-	ajuste actual del panel	0–127
Pads / Sequence Fader Level	-	ajuste actual del panel	0–127
Master Fader Level	-	ajuste actual del panel	0–127
Input Select	-	LINE L / R	MIC1, MIC2 / GUITAR / BASS, LINE L / R, SIMUL, MUTE
Pan	PAN	0	L100–0–R100
Equalizer On / Off	EQ On / Off	OFF	OFF, ON
Equalizer Low Gain	Low Gain	0 dB	-12–+12 dB
Equalizer Low Frequency	Low Freq	300 Hz	40 Hz–1.5 kHz
Equalizer High Gain	High Gain	0 dB	-12–+12 dB
Equalizer High Frequency	High Freq	4.0 kHz	500 Hz–18.0 kHz
Chorus / Delay / Doubling Send Level	CHORUS / DELAY / DOUBL'N: SEND	0	0–100
Reverb Send Level	REVERB: SEND	IN / TR1–8 / PAD: 20, RHYTHM: 10	0–100
Reverb Return Level	-	ajuste actual del panel	0–100

Chorus / Delay / Doubling

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Effect Type	Effect Type	DELAY	CHORUS, DELAY, DOUBL'N
Chorus			
Rate	Rate	10	0–100
Depth	Depth	10	0–100
Pre Delay	Pre Delay	10.0 mS	0.5–50.0 mS
Effect Level	Effect Level	100	0–100
Delay			
Delay Time	Delay Time	370	10–1000 mS
Feedback	Feedback	30	0–100
Effect Level	Effect Level	30	0–100
Reverb Send Level	Reverb Send	50	0–100
Doubling			
Delay Time	Delay Time	20.0 mS	05–50.0 mS
Effect Level	Effect Level	100	0–100

Reverb

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Reverb Type	Reverb Type	HALL	ROOM, HALL
Reverb Time	Reverb Time	2.0	0.1–10.0
Tone	Tone	0	-12–0–+12

■ Parámetros de la Guía de Ritmos

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Rhythm Guide Auto / On / Off	-	OFF	OFF, AUTO, ON
Beat	Beat	4 / 4	1 / 1–8 / 1, 1 / 2–8 / 2, 1 / 4–8 / 4, 1 / 8–8 / 8, TEMPO MAP
Tempo	Tempo	120.0	20.0–250.0
Pattern	Pattern	01	01–** (*)
Rhythm Guide Level	Level	60	0–100

* *La gama ajustable del Patrón depende del ajuste del parámetro Beat.*

■ Pad Recording Parameter

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Data Type	Data Type	STANDARD	HIGH, STANDARD, LONG1, LONG2
Sampling Type	Type	STEREO	STEREO, MONO
Start With	Start with	MANUAL	MANUAL, LEV.1–LEV.8, PAD, [▶]
Pre Triger	Pre Trigger	OFF	OFF, 20ms, 40ms, 80ms, 160ms, 320ms

■ Parámetro Edición de Pad

Tempo Match

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Base Sample	Base Pad	Bank01–* (*1)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Source Sample	Source	Bank01–2 (*1)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
To	To	Bank01–1 (*2)	Bank No.01-64, Pad No.1–8

Time Stretch

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Source Sample	Source	Bank01–2 (*1)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Destination Pad Number	To	Bank01–1 (*2)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Ratio	Ratio	100.0	50.0–150.0
New BPM	New BPM	***.*	20.0–500.0

Divide Sample

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Divide Type	Type	END POINT	END POINT, AUTO 0.5, AUTO 1.0, AUTO 1.5, AUTO 2.0, MANUAL
Source Sample	Source	Bank01–2 (*1)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Destination Pad Number	To	Bank01–1 (*2)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Threshold	Threshold	LEV1	LEV1–LEV8
Trim	Trim	OFF	OFF, ON

Crear Inversión

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Source Sample	Source	Bank01–2 (*1)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Destination Pad Number	To	Bank01–1 (*2)	Bank No.01-64, Pad No.1–8

Normalize

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Source Sample	Source	Bank01–2 (*1)	Bank No.01-64, Pad No.1–8
Destination Pad Number	To	Bank01–1 (*2)	Bank No.01-64, Pad No.1–8

*1 *El número de banco de pads será el número del banco de pads seleccionado en ese momento .*

*2 *l número de banco de pads será el número del banco de pads seleccionado en ese momento . Además, el número de pad será el pad vacío que disponga del número más bajo, si no hay pads vacios en el midmo banco.*

■ Parámetros de Pad

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Pad Play	Pad Play	GATE	GATE, TRIGGER, DRUM
Loop Mode	Loop Mode	OFF	OFF, START-END, LOOP-END
Start Point	Start Point	00000000	00000000–99999999
Loop Point	Loop Point	00000000	00000000–299999999
Length	Length	00000000	00000000–99999999
Sample Level	Level	100	0–100
Mute Group	Mute Group	OFF	OFF, GROUP-1–GROUP-7
BPM Base Note	BPM Base Note	♩	𝅝, 𝅗𝅥, ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯
	X	8	1–255

Lista de Parámetros

■ Parámetros de Banco de Pads

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Bank Number	Bank	1	1-64
Bank Name	Name	-	10 characters
Foot Switch PAD	Foot Switch PAD	1	1–8

■ Parámetros de Borrado de Bancos

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Erase Bank	Bank	1	1–64

■ Parámetros de Protección de Bancos

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Bank Number	Bank	01	1–64
Pad Bank Protection	Protect	OFF	OFF, ON

■ Parámetros de Secuencia

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Sequence play ON / OFF	-	OFF	OFF, ON

■ Parámetros de Secuenciado

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Recording Mode Select	RecMode SEL	REAL TIME	REAL TIME, STEP
Sequence Track Select	Tr.SEL	A	A–D

Real Time Recording

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Quantize	Quantize	OFF	MEAS, 𝅗𝅥, ♩, ♩3, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, OFF
Start With	Start / W	Cont1M	Norm, Cont1M, Cont2M, PAD

Step Recording

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Step	Step	SMPL	SMPL, MEAS, 𝅗𝅥, ♩, ♩3, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰
Duration	Duration	100	1–100

■ Parámetros de Afinación

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Pitch	PITCH	440	435–445

■ Parámetros de Canción

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Song Name	Name	-	10 characters
Marker Stop	Marker Stop	OFF	OFF, ON

■ LParámetro de Contraste del LCD

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
LCD Contrast	LCD Contrast	8	0–15

■ Parámetros de Sistema

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Big Time Display	Time Disp	TIME CODE	TIME CODE, MEASURE
Foot Switch	Foot SW	PLAY / STOP	PLAY / STOP, PUNCH I / O, SAMPLER TRIG
Audio CD Fader	Audio CD Fader	ON	OFF, ON
CD Digital REC	CD Digital REC	OFF	OFF, ON
Digital Copy Protect	D.Cpyprotect	ON	THRU, ON

■ Parámetros de MIDI

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Rhythm MIDI Channel	Rhythm Ch.	OFF	OFF, 1–16
Pads Rx Channel	Pads Rx Ch.	1	OFF, 1–16
Pads Note Number	RxNote(Pad1)	48(C3)	0(C-)–120(C9)
Pads Tx Channel	Pads Tx Ch.	OFF	OFF, 1–16
MMC Mode	MMC Mode	OFF	OFF, MASTER, SLAVE
Sync Out	Sync Out	OFF	OFF, MTC
MTC Type	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
Out/Thru Select	Out/Thru	OUT	OUT, THRU

■ Parámetro Formateo de Disco CD-RW

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Data Type	Data Type	STANDARD	STANDARD, LONG1, LONG2
Format Type	Format Type	STANDARD	STANDARD, FULL

■ Parámetros de Marcadores

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Marker Number	No.	1	1–100
Marker Name	Name	-	8 characters
Marker Location	Loc.	-	00:00:00-00–23:59:59-** (*)

* *La gama ajustable para Mark Location cambiará ligeramente según el valor de MTC Type (parámetro MIDI).*

■ Parámetro Mapa de Tempo

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Tempo Map Number	NO	1	1–50
Measure	MEAS	1	1–999
Beat	BEAT	4/4	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8
Pattern	PTN	01	01–** (*), OFF

* *La gama ajustable del Patrón depende del valor de Beat.*

■ Parámetro de Posición de Efectos

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Insert Mode	Insert Mode	INPUT (NORMAL)	INPUT (NORMAL), INPUT (REC DRY), TRACK1–8, TRACK1&2–7&8, MATER

■ Parámetro de Herramientos de Masterización

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Mastering Toll Patch	MTK Patch	Mixdown	Mixdown, Premastr, LiveMix, PopMix, DanceMix, KingMix, HardComp, SoftComp, ClnComp, DnceComp, OrchComp, VacalComp, Accoustic, RockBand, Orchestr, LoBoost, Brighten, DJsVoice, PhoneVox
Input Level	Input Level	0 dB	-24–12 dB

■ Parámetro Master

Nombre de Parámetro	En Pantalla	Valor Inicial	Valor
Master Balance	Balance	0	L100–0–R100

MIDI Implementado

Model CDX-1

Version 1.00
Apl. 10 2001

3. RECOGNIZED RECEIVE DATA

■ Channel Voice Message

● Note On/Off

Receive the note number which is designated with "RxNote", in the MIDI channel number which is designated with "Pads Rx Ch." in the UTILITY "MIDI".

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH

n = MIDI Channel No.: 00H–0FH (ch.1–ch.16)
mm = Note No.: 00H–7FH (0–127)
ll = Velocity: 01H–7FH (1–127) / 00H = NOTE OFF

● Program Change

Works as bank switch when MIDI channel number is set for playing the sample.

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel No.: 00H–09H (ch.1–ch.10)
pp = Program No.: 00H–63H (0–99)

■ System Realtime Message

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

■System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH,ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
iiH	Manufacturer ID
	41H RolandsManufacturerID'
	7EH Universal Non Realtime Message
	7FH Universal Realtime Message
ddH	Data: 00H–7FH (0–127)
|	|
eeH	Data
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

❍ About Model ID

For Data Request (RQ1) and Data Set (DT1), CDX-1 uses 00H 0FH as a Model ID.

●Universal System Exclusive Message

❍ MIDI Machine Control Commands

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bb	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
aaH	Command
|	|
bbH	Command
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* See "2. MIDI Machine Control" section.

❍ MIDI Machine Control Responses

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 07H, aaH, ..., bb	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
07H	MMC Response Message
aaH	Response
|	|
bbH	Response
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* See "2. MIDI Machine Control" section.

4. MIDI Machine Control

■ MIDI Machine Control Details

● STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 stops immediately.

● PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 02H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 goes into the playback condition.

● DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 goes into the playback condition after the locate operation.

● FAST FORWARD (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 goes into the fast forward condition.

● **REWIND (MCS)**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 05H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
05H	REWIND (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 goes into the rewind condition.

● **RECORD STROBE**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● **RECORD EXIT**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 exits from the record condition.

● **MMC RESET**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 resets all communication channels related with MMC.

● **WRITE**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 40H, ccH, ddH, eeH, ..., ffH, ...	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
40H	WRITE
ccH	Information Bytes follows the command
ddH	The name of the writable Information Field
eeH	Information Field Format
|	|
ffH	Field names and data
|	|
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 writes the data to the specified information field.

● **MASKED WRITE**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 41H, 04H, ddH, eeH, ffH, ggH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
41H	MASKED WRITE
04H	Number of Bytes follows the command
ddH	The name of the masked type writable Information Field
eeH	Byte number to write in the Bit Map
ffH	Bit location of the bit map byte to change
ggH	New data to write to the specified bit map byte
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 writes the data to the specified bit map byte.

● **LOCATE (MCP)**

❍ **Format 1-LOCATE [I/F]**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 02H, 00H, nnH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE (MCP)
02H	Number of Bytes
00H	"I/F" sub command
nnH	Information Field (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 locates the selected time location stored to the specified information field.

❍ **Format 2-LOCATE [TARGET]**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Number of Bytes
01H	"TARGET" sub command
	hrH, mnH, scH, frH, ffH
	Standard Time with Sub Frame
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 locates the specified time location received from the command.

● **MOVE**

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 4CH, 02H, ddH, ssH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	MMC Command Message
4CH	MOVE
02H	Number of Bytes
ddH	Name of the Efficient Destination Information Field (08H,09H,0AH,0BH,0CH,0DH,0EH,0FH)
ssH	Name of the Efficient Source Information Field (01H)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the CDX-1 transfers the data on the selected source information field to the destination Information Field, if the name of both information fields is efficient.

5. TRANSMITTED DATA

■Channel Voice Message

● Note On/Off

When "Rhythm Ch" in the UTILITY is "MIDI", MIDI note number / velocity of MIDI channel number which is assigned to the Metronome is transmitted.
The MIDI Channel number specified in "Pads Tx Ch." in the "MIDI" UTILITY and the Note number specified in "RxNote(Pad1)" are output.
In this case, Velocity is fixed at 100.

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH

n = MIDI Channel No.: 00H–0FH (ch.1–ch.16)
mm = Note No.: 00H–7FH (0–127)
ll = Velocity: 01H–7FH (1–127) / 00H = NOTE OFF

■System Common Messages

● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the CDX-1 is running (Playing or Recording) if the SONG parameter "Sync Out" is "MTC".

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type:
0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble
dddd = 4 bit nibble data: 0H–FH (0–15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxyyyyy	
	xxx	Reserved (000)
	yyyyy	Frame No. (0–29)
Seconds Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Seconds Count (0–59)
Minutes Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Minutes Count (0–59)
Hours Count	xyyzzzzz	
	x	Reserved (0)
	yy	Time Code type
		0 = 24 Frames / Sec
		1 = 25 Frames / Sec
		2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)
		3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame
	zzzzz	Hours

■System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
iiH	Manufacturer ID
	41H RolandsManufacturerID'
	7EH Universal Non Realtime Message
	7FH Universal Realtime Message
ddH	Data: 00H–7FH (0–127)
|	|
eeH	Data
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

● Universal System Exclusive Message

❍ MIDI Machine Control Commands

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
aaH	Command
|	|
bbH	Command
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* See "4. MIDI Machine Control" section.

❍ MIDI Machine Control Responses

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH,7FH,07H,aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
07H	MMC Response Message
aaH	Response
|	|
bbH	Response
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

* See "4. MIDI Machine Control" section.

6. MIDI Machine Control

■ MIDI Machine Control Details

● STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 01H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the transport switch [STOP] was pressed, the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 03H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the transport switch [PLAY] was pressed, the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● RECORD STROBE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 06H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● RECORD EXIT

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 07H	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the transport switch [REC] was pressed while recording, the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 0DH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

When powered on and song loaded the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● LOCATE (MCP)

❍Format 2-LOCATE [TARGET]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Description
F0H	Status of System Exclusive Message
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
7FH	Device ID
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Number of Bytes
01H	"TARGET" sub command hrH, mnH, scH, frH, ffH Standard Time with Sub Frame
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

If the efficient locate switch is pressed, the CDX-1 transmits as the device ID 7FH.

● The efficient Information Field

The followings are the efficient Information Field on the CDX-1.
The name of the efficient destination Information Field:

01H SELECTED TIME CODE
08H GP0 / LOCATE POINT
09H GP1
0AH GP2
0BH GP3
0CH GP4
0DH GP5
0EH GP6
0FH GP7
4FH TRACK RECORD READY

7. Appendices

● Decimal and Hexadecimal table

(Hexadecimal number is shown with H.)
In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of system exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
The following table shows how these correspond to decimal numbers.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one (1) greater than the values given in the above table.

* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.

* In the case of values which have a ± sign, 00H = -64, 40H = ±0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, and 7F 7FH = +8191.

* Data marked "nibbled" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16 + b.

<Ex.1> What is 5AH in decimal system?
5AH = 90 according to the above table.

<Ex.2> What in decimal system is 12034H in hexadecimal of every 7 bit?
12H = 18, 34H = 52 according to the above table. So 18 x 128 + 52 = 2356.

<Ex.3> What in decimal system is 0A 03 09 0D in nibble system?
0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 according to the table.
So ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

<Ex. 4> What in nibble system is 1258 in decimal system?

```
16)1258
16)  78 ... 10
16)   4 ... 14
      0 ...  4
```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH According to the table.
So it is 00 04 0E 0AH.

● Example of system exclusive message and Checksum calculation

On Roland system exclusive message (DT1), checksum is added at the end of transmitted data (in front of F7) to check the message is received correctly. Value of checksum is defined by address and data (or size) of the system exclusive message to be transmitted.

✧ How to calculate checksum (Hexadecimal number is shown with H)

Checksum is a value which lower 7 bit of the sum of address, size and checksum itself turns to be 0.
If the address of the system exclusive message to be transmitted is aa bb ccH and data or size is dd ee ffH,

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum / 128 = quotient and odd
When odd is 0, 0 = checksum
When odd is other than 0, 128 - odd = checksum

❍MIDI Machine Control (MMC) Command, Information Field / Response Reference

● Commands Recognized

Command	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWARD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT

● Commands Transmitted

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

●Valid Information Fields / Response

Information Field	Interpret	Valid Commands
01H SELECTED TIME CODE	Current Time	MOVE (FROM)
08H GP0 / LOCATE POINT	Locator 1	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
4FH TRACK RECORD READY	Track Status	MASKED WRITE, WRITE

* CDX-1 transforms the Information Fields GP0-GP7 which are written by the MMC WRITE COMMAND (40H) to MEASURE / BEAT / TICK format data which accord with current tempo and time signature, and then registers them to the locators 1–8.

GRABADOR MULTIPISTAS DE CE / AUDIO SAMPLE WORKSTATION
Modelo CDX-1

Fecha : 6 de Abril, 2001
Versión : 1.00

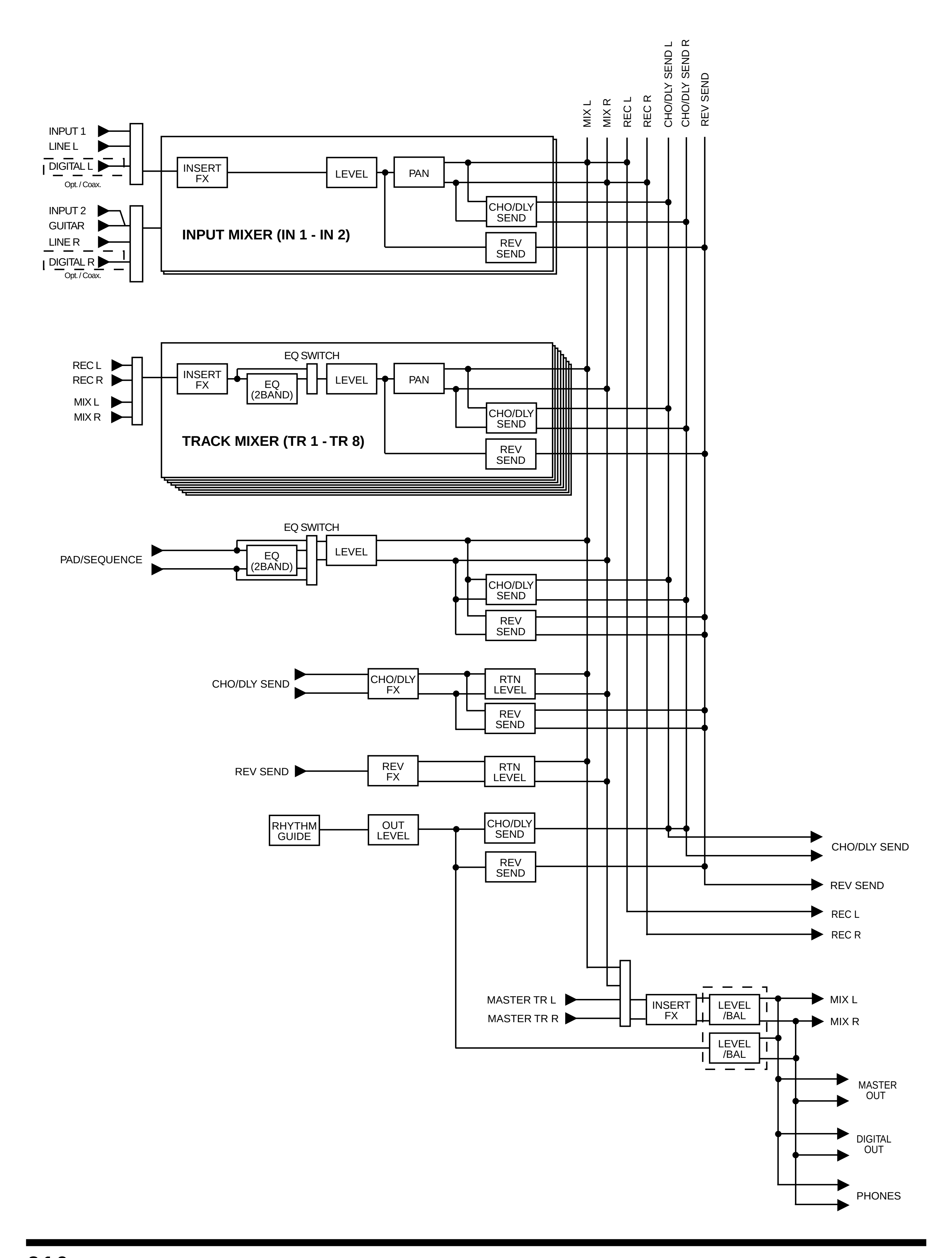
Tabla de MIDI Implementado

Funcitón...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1–16 1–16	1–16 1–16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X **************	Mode 3 X X	
Note Number:	True Voice	O 0–127 **************	O 0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	1–127 X9n, v = 0	X X	
After Touch	Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		X	X	
Program Change	:True Number	O **************	O 0–63	Pad Bank1–64
System Exclusive		O *2, *3	X	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O *2 X X X	X X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X X X	O X X O X X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Only SyncOut=MTC * 3 MTC Full Message Only		

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 3 : OMNI OFF, POLY
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Esquema del Mezclador



Características Técnicas

CDX-1: Grabador Multipistas de CD / AUDIO SAMPLE WORKSTATION

● Formato de Datos de Audio

CDX-1 Formato Original (R-DAC)

● Polifonía Máxima

Monoaural X 8 (Estéreo X 4) (Total)

● Pistas de Audio

Número de Pistas: 8

Máxima Reproducción de Pistas Simultánea: 8

Máxima Grabación de Pistas Simultánea: 2

Tipo de Datos: STANDARD, LONG 1, LONG 2

Tiempo de Grabación:

Tipos de Datos	Tiempo
STANDARD	15 minutos aprox.
LONG 1	9 minutos aprox.
LONG 2	23 minutos aprox.

● PAD de muestreo de audio

PAD de muestreo: 512 frases (8 PAD X 64 Bancos)

Polifonía Máxima: 4 (estéreo / mono)

Capacidad de memoria: 15 MB (*)

* *Al ampliar la memoria (DIMM: 128 MB): 111 MB*

Tipos de Datos: HIGH, STANDARD, LONG 1, LONG 2

Tiempo de Muestreo:

Tipos de Datos	Tiempo
HIGH	5 minutos aprox.
STANDARD	7 minutos aprox.
LONG 1	9 minutos aprox.
LONG 2	11 minutos aprox.

* *Al ampliar la memoria (DIMM: 128MB):*

Tipos de Datos	Tiempo
HIGH	43 minutos aprox.
STANDARD	58 minutos aprox.
LONG 1	69 minutos aprox.
LONG 2	87 minutos aprox.

● Procesamiento de datos

Conversión AD: 24 bits, 64 veces sobremuestreo

Conversión DA: 24 bits, 128 veces sobremuestreo

Procesamiento Interno : 24 bits

● Frecuencia de Muestreo

44.1 kHz

● Respuesta de Frecuencias

20 Hz – 20 kHz (+0 / -3 dB)

● Nivel de Salida Nominal (variable)

Guitarra / Bajo (Hi-Z): -26 dBu (SENS: MAX)

MIC 1, 2: -56 dBu (SENS: MAX)

LINE: 0 dBu (SENS: MAX)

● Impedancia de Entrada

Guitarra / Bajo (Hi-Z): 1M ohms

MIC 1, 2: 100k ohms

LINE: 30k ohms

● Nivel de Salida Nominal

Master Out: 0 dBu

● Impedancia de Salida

Master Out: 1k ohms

Auriculares: 22 ohms

● Impedancia de Carga Recomendada

Master Out: 10 k ohms o mayor

Auriculares: 8–600 ohms

● Nivel de Ruido Residual

Master Out: -78 dBu o menor

(INPUT:LINE, ASENS: MAX, AIHF-A, typ.)

● Interface

Digital I / O: Coaxial, Óptico (conforme con S / P DIF)

● Pantalla

69.0 x 25.0 mm (LCD retroiluminado)

● Conectores

Jack MIC In 1, 2 (tipo fono 1 / 4 pulgada, TRS balanceado)

Jack MIC In 1, 2 (tipo XLR balanceado)

Jack Guitar / Bass (Hi-Z) (tipo fono 1 / 4 pulgada)

Jack Line In L / R (tipo fono RCA)

Conectores Digital In (tipo Coaxial, tipo Óptico)

Jack Master Out L / R (tipo fono RCA)

Conectores Digital Out (tipo Coaxial, tipo Óptico)

Jack Phones (Tipo fono 1 / 4 pulgada estéreo)

Jack Foot Switch (Tipo fono 1 / 4 pulgada)

Conectores MIDI (In, Out / Thru)

● Unidad CD-RW

X32 (lectura), X12 (escritura), X10 (Reescritura)

● Alimentación

DC 12: Suministro Adaptador AC (PSB-2U)

● **Consumo**

2.8 A

● **Dimensiones**

456.0mm (anchura) x 330.0mm (profundidad) x 94.0mm (altura)

● **Peso**

5.0 Kg. (excluyendo el adaptador AC)

● **Accesorios**

Adaptador AC: PSB-2U

Manual del Usuario

Lista de Patches de Efecto

Disco Demo (Canciones, Muestras)

Disco en blanco CD-RW

● **Opciones**

Interruptor de Pie: FS-5U (BOSS)

Interruptor de Pedal:DP-2

(0 dBu = 0.775 Vrms)

* *Debido a nuestro interés por mejorar el producto, las características técnicas, así como el aspecto físico de este aparato podrían experimentar modificaciones sin previo aviso*

Índice

A

Jack ADAPTADOR de AC. 30
GUITARRA ACÚSTICA... 184
MDL ACÚSTICO... 180
Adjust Timing.. 102
Icono de Adjust Timing. 102
Indicador de AUDIO CD.. 28
Indicador del REPRODUCTOR DE AUDIO CD.. 25
Muestra de audio. 54
Deslizadores de la PISTA DE SONIDO 23
Indicador de GRABACIÓN DE LA PISTA DE SONIDO... 26
Botón de PINCHADO DE SONIDO. 27

B

Conexión de balance. 196
Banco
  Borrar 65
  Proteger 66
Icono de Bank Erase... 65
Icono de Bank Parameter... 55
Icono de Bank Protect. 66
Bancos.. 54
BasePad 78
Pantalla Basic
  Pantalla Big Time. 37
  Pantalla Post-fader. 37
  Pantalla Pre-fader... 37
  Pantalla Sequence Play List. 37
  Pantalla Song Information.. 37
BASS MDL. 182
BASS MULTI... 186
BNK.. 29
Botón BOUNCE 26
BPM 76
BPM, Compases por minuto. 196
Indicador de BUSY 28

C

CD. 18
Burning del CD. 133
Botón CD BURNING 26
Pantalla CD burning. 133
REC Digital del CD.. 146
Grabación directa del CD.. 157
Pantalla CD Player. 48
Función Grabadora de CD. 158
Pantalla CD recording.. 159-161
Disco grabable CD-Audio. 18
Disco CD-R... 18
Icono de CD-R Finalize 134
Indicador de CD-R 28
Icono de CD-RW Backup 145
Disco CD-RW 18
Icono de CD-RW Disc Format 110
Indicador de CD-RW 28
CHORUS 166
Chorus 143
Clipboard 80
Botón CLIPBOARD.. 25
Coaxial. 196
Conectores COAXIALES.. 31
Disco CD-R para ordenador.. 18
Micrófono condensador. 196
Contraste. 38,196
Gancho para cables.. 30
COSM BASS AMP.. 188
COSM GUITAR AMP.. 177
Botón CREATE.. 25
Create Reversal.. 84
Icono de Create Reversal 84
Botón CURSOR.. 28
Cut. 98
Icono de Cut.. 98

D

DAT.. 196
Tipo de Datos
grabación mediante multipistas. 109
  muestreo. 60
DELAY... 166
delay. 143
Botón DELAY 22
Botón DELETE.. 25
Delete Sample.. 65
Disco de demo... 45
Botón DIGITAL... 21
Impedir una Copia Digital... 148
Icono DIMM Diagnosis... 16-17
Diagnósticos DIMM... 17
disco
  introducir.. 35
  extraer.. 36
Bandeja de CD. 30
Botón DISPLAY.. 24
Icono de Divide. 81-83
Divide Sample. 81
DOUBL'N. 166
doubling. 143
DRUM. 69
Micrófono dinámico. 196

E

Toma de Tierra. 30
Botón EDIT... ....25, 29
Icono Effects location... 142
Botón Eject... 28
Agujero de extracción de emergencia... 30
End Point... 103
EQ... 166
Botón EQ... 23
Equalizer... 130
Borrar... 99
Botón Erase. 99
Icono Erase Track... 105
Expanding memory cove... 15

F
Fadded-in.. 70
Fadded-out.. 70
Botón FF. 27
Finalizar. 134,196
interruptor de pie. 74
Jack FOOT SWITCH.. 31
Formante 196
Format 108
Tipo de formateado 1.8
Botón FROM... 27

G
GATE 69
Jack GUITAR / BASS.. 31

H
HIGH 60
Alta impedancia.. 31
Hold 71
Botón HOLD. 25

I
Botón IN 27
Inicializar... 40
Icono de Initialize All Parameters 41
Icono de Initialize Effect Patch. 41
Icono de Initialize Global Parameters. 41
Icono de Initialize Mixer Parameters.. 41
Nivel de Entrada.. 132
Control INPUT REC LEVEL.. 21
Botones INPUT SELECT.. 21
Controles INPUT SENS.. 21
Aplicar efectos... 139
Icono de Insert... 100

L
Duración... 77
Licencia... 10
Botón LINE. 21
Jack LINE. 31
Icono de Load PAD / SEQ 67
Icono de Load WAVE file.. 58
LO-FI BOX. 170
LONG1 60,109
LONG2 60,109
Efecto en bucle... 166
Efectos en bucle.. 143
Modo Loop. 72
Punto Loop. 77
LOOP-END. 72

M
MARK... 29
Botón MARK 26
Balance Master... 130
Deslizador MASTER... 29
Jack MASTER 31
pista master.. 131
pantalla mastering setting 131
herramientas de masterización. 132
Botón MASTERING TOOLS. 29
MEMORIA. 14
Memory Full!.. 64
Botón MIC1.. 21
Jack MIC1. 32
Jack MIC2. 31
Botón MIC2 / Gtr / Bs.. 21
Conectores MIDI.. 31
Icono de MIDI.. ....150-151, 154
Tabla de MIDI Implementado. 149
MIDI IN 150
MIDI OUT.. 150
MIDI TRHU 150
Código de Tiempo MIDI.. 152
Botón MIX DOWN.. 26
Mixdown... 130
MMC. 154
Move. 96
Icono de Move. 96
MTC. 152
Patch MTK.. 132
Mute Groups.. 73

N
Botón NO / EXIT 28
Normalize.. 85
Icono de Normalize.. 85

O
Offset... 103
Conectores OPTICAL... 31
Optimize
  Disc.. 125
  Sample.. 64
Botón OUT 27

P
PAD BANKC 54
pad bancs.. 54
Botón PAD BANKS. 24
Pad Crossfade.. 70
Pad Play... 69
Botón PAD REC.. 25
Botón PAD X FADE... 24
Pads 54
Fader PADS / SEQ LEVEL... 25
Pan 130
Botón PAN 23
Paste 97
Icono de Paste 97
Patch 139
Botón PATCH 22
Botón PATTERN / TEMPO 23
Indicadores de PEAK 21
Tipo phone. 31
Jack PHONES. 31
Control PHONES. 22
Frase
  Cortar. 98
  Dividir.. 101
  Borrar. 99
  Insertar... 100
  Mover. 96
  Pegar. 97
Botón PLAY 27

Power
encendido.. ..34
apagado..33
Interruptor POWER..26
Pre Trigger..62
Patches preset.. ..139
Preview (Vista Preliminar).. ..137

Q
Quantize (cuantificar)..90
Realtime Recording..88
Botón REC / CD RECORDER..27
Redo (rehacer)..136
Botón REPEAT..27
Función Repeat..51
Resampling..63
Reverb..144
Botón REVERB..22
Botón REW..26
Guía de Ritmos.. ..114
Lista de Patrones Rítmicos..164
Control RTN LEVEL..22

S
Muestra..54
Nivel de muestreo..75
Frecuencia de muestreo..108
Sample Trim..77
Muestreo..54
Tiempo de Muestreo..60
Icono de Save PAD / SEQ.. ..67
Botón SCRUB..27
Función Scrub Preview..138
Botones SEARCH..26
Botón SEQ PLAY..25
SEQ TR..29
secuencia
Grabación a tiempo real..88
grabación por pasos.. ..91
tempo..86
pistas..86
edición de pistas de secuencia
Ajustar Timing..102
Cortar.. ..98
Eliminar..105
Borrar..99
Insertar.. ..100
Mover. ..96
Pegar..97
Split..101
El Apagado..34
SIMUL..21
Patches de la canción..139
Split.. ..101
Icono de Split. ..101
STANDARD..109
STANDARD..60
Start Point..77
Start with..61
START-END..72
Botón STATUS..25, 29
Botón STATUS..23
Step Recording..91
STEREO MULTI. ..168
Botón STOP.. ..27

T
Mapa de Tempo ..115
Tempo Match..78
Botón TEMPO MATCH / PAD EDIT. ..25
Función Time Stretch..79
Botón Time Stretch..79
TIME / SONG POSITION ..29
Dial TIME / VALUE..28
Botón TO..27
track at once ..18
TRIGGER..69
Pantalla Tuner..112
Guía de Afinación.. ..113
Tipo..61

U
Deshacer. ..136
Botón UNDO / REDO..24
Patches del usuario. ..139
Botón UTILITY..24

V
VO+AC.MDL.. ..174
VO+ACUSTIC..176
VO+GT.AMP..172
VOCAL MULTI. ..191
VOICE TRANSFORMER..193

W
Archivo Windows WAVE..58

X
Tipo XLR..31

Z
Botón YES / ENTER. ..28

Memo...

Memo...

Países de la UE



Este producto reúne los requisitos que prescribe las Directivas Europeas EMC 89/ 336/ECC y LVD 73/23/EEC.

Para E.E.U.U.

DECLARACIÓN SOBRE INTERFERENCIAS DE FRECUENCIAS RADIOFÓNICAS ESTIPULADAS POR LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Tras pasar por diferentes exámenes, se ha demostrado que este producto cumple con los límites permitidos para un aparato digital de la clase B, ya que respeta el Apartado 15 de la Normativa FCC. Estos límites se han establecido con el propósito de ofrecer una protección considerable contra interferencias que podrían resultar perjudiciales en una instalación domestica. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, de no utilizarse conforme a las instrucciones que se indican, podrían producirse interferencias que producirán efectos negativos sobre las comunicaciones por radio. Sin embargo, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en instalaciones particulares. Si detectara algún tipo de interferencias en la recepción de su televisor o radio y la asociara a la utilización de este producto, le aconsejamos que intente poner en práctica los siguientes consejos para intentar solucionar el problema:

- Reoriente o coloque en un lugar diferente la antena receptora.
- Aumente la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo en la salida de un circuito diferente del aquél a que se halla conectado el receptor.
- Consulte a su proveedor o a un técnico especializado en reparación de aparatos de radio y televisión.

Cualquier tipo de modificación no autorizada de este sistema puede anular los derechos del usuario en relación al aparato. Esta unidad debe utilizar cables blindados para, de este modo, cumplir con la normativa de la clase B de los FCC.

Para Canadá

AVISO

Este aparato digital de la clase B reúne todos los requisitos estipulados por la Normativa canadienses relativas a la producción de interferencias.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Para Gran Bretaña

IMPORTANTE: LOS COLORES DE LOS HILOS DENTRO DEL CABLE DE ALIMENTACIÓN CORRESPONDEN AL SIGUIENTE CÓDIGO.

AZUL:
MARRÓN:

Como los colores de los cables contenido en el cable de alimentación pueden no coincidir con los de las marcas que identifican los terminales de su enchufe, proceda de la siguiente manera::
El cable AZUL debe conectarse al terminal marcado con la letra N o que sea de color NEGRO.
El cable MARRÓN debe conectarse al terminal marcado con la letra Lo el que sea de color ROJO.

Copyright

- Queda prohibida toda grabación, exhibición pública, emisión, venta, distribución, etc, no autorizadas, de cualquier trabajo (grabación de CD, de vídeo, emisión, etc.) cuyos derechos de autor pertenezcan a terceros.
- Cuando se intercambian señales de audio a través de una conexión digital con un instrumento externo, esta unidad puede grabar sin estar sujeta a las restricciones de SCMS Serial Copy Management System (Sistema de Organización de Copias en Serie). Esto funciona así ya que esta unidad está diseñada únicamente para la producción musical. Asimismo, está diseñada para declinar restricciones siempre y cuando se utilice para trabajos de grabación (p. e. sus propias grabaciones) que no inflijan los derechos de autoría de terceros. Los datos de audio digitales que contienen datos SCMS no pueden grabarse a través de una conexión digital. SCMS puede encontrarse en grabadoras MD y en otros tipos de equipos de audio como característica de protección de derechos de autoría.
- No utilice esta unidad para fines que pudieran atentar contra los derechos de autoría de terceras partes. Roland no se responsabiliza de los posibles atentados contra los derechos de autor en que pudiera incurrir el comprador al usar el VS-880.

Acerca del Contrato de Licencia

- El CDX-1 junto con su capacidad de CD-R están diseñados para permitirle la reproducción de material del cual posea los derechos de autor, o material cuyo propietario haya permitido, de forma expresa, la reproducción. Por este motivo, la reproducción de CDs musicales, así como la reproducción de cualquier otro tipo de material sin previo consentimiento del autor, que no se utilice para un uso personal y privado, constituirá un delito penado por la ley. Consulte a un especialista en derechos de la propiedad, o bien remítase a publicaciones especializadas para obtener información más detallada acerca de cómo obtener los permisos necesarios por parte de los propietarios de dichos derechos.

Roland Corporation

02678356 '01-4-BE2-11N

Información

Cuando la unidad precisa reparaciones, contacte con el Servicio Postventa de Roland m s cercano o con el distribuidor Roland autorizado de su pa s, de los que detallamos a continuaci n.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg
Republic of SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 674 4030



ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA / NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

América Central America Latina

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRASIL
Roland Brasil Ltda
Rua San Jose, 780 Sala B
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (506)258-0211

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre YY Alameda,
Juan Pablo 2, No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MÉJICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Edeficio, El Dorado Planta Baja
Asuncion PARAGUAY
TEL: 595-21-492147

PERÚ
VIDEO Broadcast S.A.
Portinari 199 (ESQ. HALS),
San Borja, Lima 41,
REP. OF PERU
TEL: 51-14-758226

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Cuareim 1844, Montevideo,
URUGUAY, CP11200
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPA

ÁUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCIA
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St.
Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA
STOLLAS S.A. Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGRIA
Intermusica Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELANDA
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLONIA
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
Cais Das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 608 00 60

ROMANÍA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
RO-4200 Gheorghehi
TEL: (066) 164-609

RUSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAÑA
Roland Electronics de Espa a, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUIZA
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, Postfach,
CH-4410 Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UCRANIA
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St.Dr.Shariyati Ave.
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: 285 4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
Abdullah Salem Street,
Safat KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg.,
1st Floor
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler cad.Guney is hani 84-86/6, Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

AMERICA DEL NORTE

CANADÁ
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Vigente 5 de 2001 (Roland)